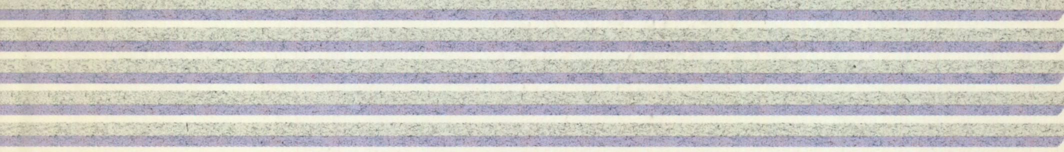
AMIGA® Workbench

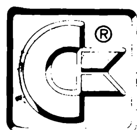




Commodore®

AMIGA® Workbench





Commodore®

AVVERTENZA

Questo apparecchio è stato certificato conforme alle norme e regole studiate per la protezione contro interferenze radiotelevisive per installazioni in aree residenziali. Se non installato correttamente, in conformità con le istruzioni fornite dal produttore, l'apparecchio può creare interferenze. In tal caso, rivolgersi ad un rivenditore autorizzato Commodore o ad un tecnico radiotelevisivo.

PN 368364-01

91 92 4 1 2 3 4 B

Presentazione del materiale informativo

Il computer Amiga ha in dotazione tre manuali:

1. ***Connessioni rapide - Come installare Amiga***

   Si tratta di un opuscolo in cui viene spiegato come collegare il computer Amiga e le relative periferiche (monitor, stampante,...). Il manuale è costituito da un poster ripiegato che è possibile aprire e appendere per avere un comodo riferimento durante l'esecuzione delle istruzioni.

2. ***Introduzione all'Amiga***

   In questo manuale vengono descritti i componenti e le caratteristiche principali di Amiga e il suo funzionamento al momento della prima accensione. Viene inoltre presentato l'Amiga Workbench, il software di interfaccia che permette l'interazione tra l'utente e il computer mediante simboli grafici di volta in volta visualizzati. Sono anche trattate le capacità di espansione di Amiga.

3. ***Come usare l'Amiga Workbench***

   Questo manuale descrive l'uso del software fornito con il computer. Esso inizia con una serie di esercizi guidati diretti agli utenti poco esperti. I capitoli successivi trattano in dettaglio il software Workbench, e un capitolo è dedicato alla presentazione delle nozioni di base di AmigaDOS.

   Contenuto di ciascun capitolo e di ciascuna appendice:

   Il Capitolo 1, Esercizi guidati, permette il graduale apprendimento delle operazioni più semplici di Amiga.

   Il Capitolo 2, Operazioni fondamentali, tratta in maniera più approfondita quanto illustrato dagli esercizi guidati sul funzionamento di Amiga.

Il Capitolo 3, Preferenze, fornisce le istruzioni necessarie per la configurazione del computer Amiga, affinché possa utilizzare monitor, stampanti e altre periferiche, e descrive come personalizzare lo schermo di Workbench (ad es., modificando i colori e i font dei caratteri).

Il Capitolo 4, I programmi di Workbench, descrive tutti i programmi sul disco Workbench, come ad esempio Say attraverso cui si puï inserire un testo per far parlare Amiga.

Il Capitolo 5, I programmi di Extras, descrive tutti i programmi sul disco Extras, come ad esempio GraphicDump con cui è possibile stampare l'immagine visualizzata sullo schermo.

Il Capitolo 6, MEmacs, descrive l'editore di testo MEmacs fornito sul disco Extras2.0

Il Capitolo 7, Uso di AmigaDOS, presenta i termini e i concetti relativi ad AmigaDos, come ad esempio la descrizione di Shell, un'interfaccia basata sulla tastiera attraverso cui è possibile eseguire programmi ed effettuare operazioni fondamentali mediante l'immissione di comandi sulla tastiera. Sono inoltre descritti i principali comandi di AmigaDOS.

L'Appendice A, Soluzione dei problemi, espone una serie di problemi che potrebbero insorgere e suggerisce le relative soluzioni.

L'Appendice B, Stampanti, contiene un elenco delle stampanti che possono essere collegate ad Amiga, nonchè le sequenze escape per stampante.

L'Appendice C, Fountain, descrive il programma Fountain fornito sul disco Extras2.0, che serve ad utilizzare font vettorizzati sull'Amiga.

Nel Glossario sono riportate le definizioni dei termini pió importanti utilizzati nel manuale.

Come consultare i manuali

Se è la prima volta che si usa un computer Amiga, è opportuno leggere innanzitutto l'opuscolo Connessioni rapide e Introduzione all'Amiga e poi i Capitoli 1, 2 e 3 del presente manuale. Infine, se si desiderano informazioni pió approfondite sulle prestazioni e sulle caratteristiche più salienti di Amiga, si possono consultare i rimanenti capitoli.

Se si possiede giù una certa esperienza sull'uso del computer Amiga, è comunque importante consultare *Connessioni rapide* e *Introduzione all'Amiga*. In questo manuale si possono tralasciare gli esercizi guidati, ma è opportuno leggere i restanti capitoli che forniscono tutte le informazioni necessarie riguardo a Workbench.

Qualche cenno sui simboli e i tipi di stile



Questo simbolo avverte della necessità di leggere attentamente le istruzioni per evitare di danneggiare il sistema.

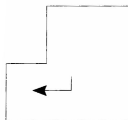
Grassetto	Questo stile viene usato per indicare i termini che appaiono nel glossario
`Visualizzazione`	Questo stile viene utilizzato in due casi: nell'inserimento di dati mediante tastiera e nei testi visualizzati dagli schermi di Amiga.

Qualche cenno sui tasti

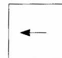
I tasti alfabetici vengono indicati dalle rispettive lettere in maiuscolo. Non è necessario utilizzare Shift, salvo indicazioni contrarie. Pertanto, l'istruzione "premere Q" comporta l'uso del solo tasto Q. La necessità dell'uso della maiuscola viene di volta in volta specificata.

I nomi dei tasti non alfanumerici corrispondono alle abbreviazioni indicate sulla tastiera (Ctrl, Esc, Del, Alt, Help).

I tasti di Amiga sono denominati a seconda della posizione: tasto Amiga sinistro e tasto Amiga destro. Inoltre, alcuni tasti riportano delle frecce, come nel caso di:



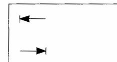
Return



Back space



Shift



Tab

Il gruppo di tasti con le frecce situato a destra del tastierino numerico è costituito dai tasti cursore che in base alla direzione possono essere: cursore in alto, cursore in basso, cursore a sinistra, cursore a destra.

Talvolta, è necessario premere una sequenza di tasti che viene indicata da una serie di tasti separati da un trattino nell'ordine di utilizzazione. Ad esempio, Ctrl-O significa che è necessario premere e tenere abbassato il tasto Ctrl mentre viene premuto il tasto O.

Capitolo 1. Esercizi Guidati

Capitolo 2. Operazioni fondamentali

Capitolo 3. Preferenze

Capitolo 4 . I programmi di Workbench4.1

Capitolo 5 - I programmi di Extra5.1

Capitolo 6 . MEmacs6.1

Capitolo 7 . Introduzione a AmigaDos7.1

Capitolo 1. Esercizi Guidati

Il presente capitolo si prefigge lo scopo di presentare il computer Amiga® e il programma **Workbench**™ attraverso la descrizione dei seguenti concetti :

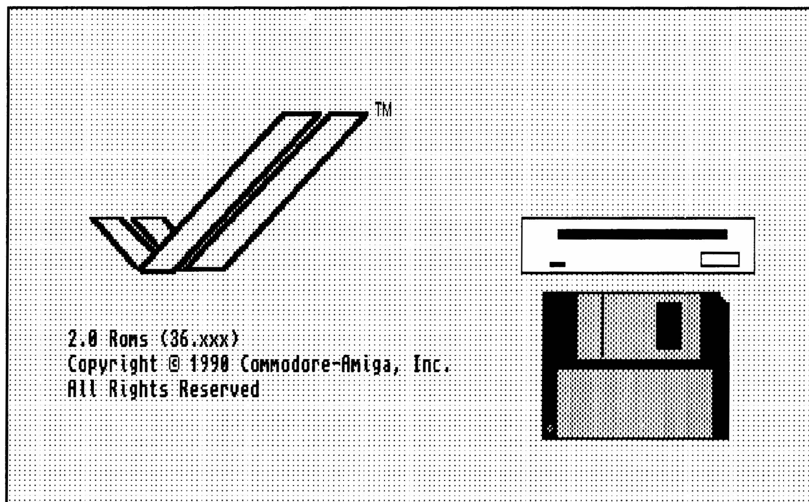
- accensione del computer
- uso del mouse
- selezione delle opzioni di menu
- esecuzione di copie di backup dei dischi flessibili
- preparazione dei dischi flessibili alla memorizzazione dati
- sistemazione dei file su disco

Una volta completati gli esercizi contenuti in questo capitolo, sarà possibile cominciare ad utilizzare Amiga per eseguire applicazioni come fogli elettronici, elaboratori di testo, desktop publishing o programmi di grafica.

La trattazione di alcune nozioni può sembrare incompleta in questo capitolo; tuttavia, nel Capitolo 2 "Operazioni fondamentali" verranno forniti tutti i particolari necessari.

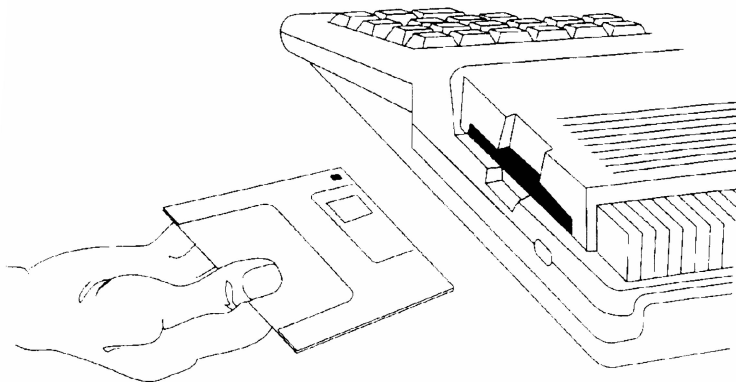
1.1 Avviamento

Accendere il computer Amiga come indicato nel manuale *Introducing the Amiga*. L'apposita spia luminosa posta nella parte frontale segnala che il computer è acceso. Non bisogna dimenticare di accendere anche il monitor, le cui istruzioni sono contenute nella relativa documentazione.



Appare dunque il disegno animato di un disco flessibile che viene inserito nell'unità. In questo modo, viene richiesto l'inserimento del disco Workbench2.0.

1. ***Inserire il disco Workbench2.0 nell'unità, introducendolo dall'estremità metallica e con l'etichetta rivolta verso l'alto.***



Il processo di accensione del computer e di caricamento di istruzioni da un disco contenente il sistema operativo di Amiga costituisce l'avviamento del computer, noto anche come **"boot"** (stivale) dall'espressione inglese "pulling yourself up by your bootstraps" (letteralmente, "alzarsi tirandosi su per gli stivali"). Tale processo riguarda la lettura delle istruzioni per l'avviamento da un dispositivo di memoria, quale un disco flessibile o uno rigido, e il loro caricamento nella memoria del computer.

Durante la lettura delle istruzioni su disco, si accende la spia luminosa della relativa unità di Amiga. Evitare di estrarre il disco flessibile dalla sua unità mentre la spia è accesa.



Innanzitutto, vengono visualizzati alcuni dati informativi di partenza, come ad esempio le indicazioni dei copyright e il nome e il numero di versione del software. Dopo qualche istante, la schermata iniziale viene sostituita dallo schermo di Workbench, attraverso il quale è possibile accedere ai programmi del disco Workbench2.0.



❶ **icona**
❷ **puntatore**
❸ **finestra di selezione**

Una **finestra** (un'area delimitata in cui inserire e visualizzare dati) occupa gran parte dello schermo. Si tratta della finestra di Workbench che contiene due icone. Le icone sono simboli grafici che possono rappresentare vari elementi, come dischi o file.

L'icona con l'indicazione sottostante Workbench2.0 rappresenta il disco Workbench2.0 inserito nell'apposita unità a disco di Amiga. Ogni volta che viene introdotto un disco flessibile, nella finestra viene visualizzata la relativa icona.



RAM sta per Random Access Memory (memoria ad accesso casuale).

L'icona denominata **Ram Disk** si riferisce a una sezione della memoria interna di Amiga che viene utilizzata per la memorizzazione temporanea di dati. Tale sezione funziona come un disco flessibile, nel senso che è possibile memorizzarvi dei dati e richiamarli successivamente. La differenza consiste in una maggiore velocità di accesso al Ram Disk rispetto a un disco flessibile.



Quando il computer Amiga viene spento il contenuto del Ram Disk viene cancellato.



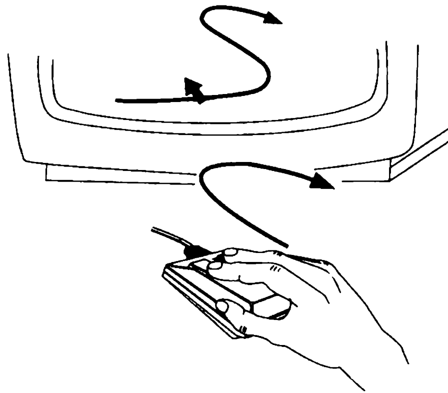
Il colore e la forma del puntatore possono essere modificati attraverso un apposito programma di modifica del puntatore contenuto nel cassetto Prefs (trattato nel Capitolo 3).

Sullo schermo appare anche un **puntatore**, diretto mediante il mouse. Posizionando il puntatore sugli elementi dello schermo e premendo un pulsante del mouse, è possibile avviare programmi, uscirne, copiare dischi, sistemare lo schermo a proprio piacimento e così via.

1.2 Uso del mouse

Con il mouse si possono controllare i movimenti del puntatore. Facendo scorrere il mouse sul tavolo o sulla scrivania, sullo schermo viene spostato anche il puntatore.

1. ***Tenere il mouse appoggiando ai lati il pollice e il mignolo. Con l'indice e il medio si azionano i pulsanti del mouse.***

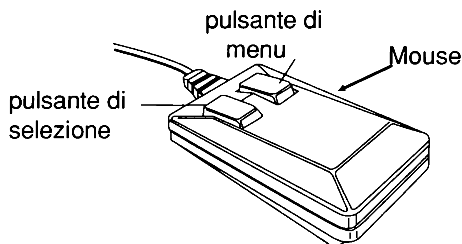


2. ***Senza premere alcun pulsante, far scorrere il mouse sulla scrivania.***

   Il puntatore segue la stessa direzione dei movimenti del mouse. Se non si riesce a posizionare il puntatore nell'area desiderata perché non vi è sufficiente spazio per lo scorrimento del mouse, è sufficiente sollevare quest'ultimo, riabbassarlo altrove e continuare il movimento. Sollevando il mouse, la posizione del puntatore rimane invariata.

Per poter operare su una icona, è necessario innanzitutto posizionarvi sopra il puntatore, o più esattamente la punta dello stesso. La punta rappresenta la zona attiva del puntatore.

Una volta posizionata la zona attiva del puntatore nell'area desiderata, viene utilizzato un pulsante del mouse per dare una istruzione ad Amiga. Il mouse è dotato di due pulsanti :



Il pulsante di sinistra è il **pulsante di selezione**; quello di destra è il **pulsante di menu**. Nella sezione seguente verrà spiegato l'uso dei pulsanti del mouse.

1.2.1 Il pulsante di selezione

Per tutto il capitolo verrà sottolineato che il pulsante di selezione è quello di sinistra, mentre il pulsante di menu è quello di destra. Tale precisazione sarà tralasciata nei restanti capitoli.

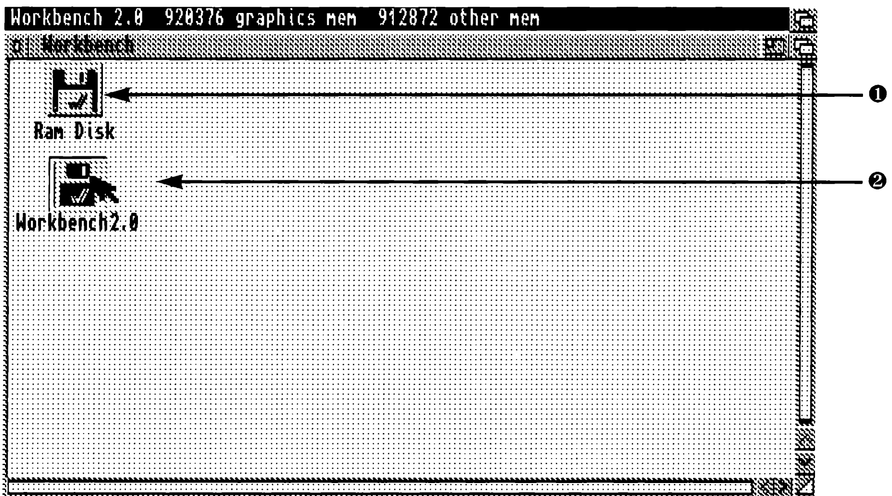
Fare click significa premere e rilasciare un pulsante del mouse. Facendo click mediante il pulsante di selezione con il puntatore posizionato su una icona si effettua la **selezione** della stessa. Quando viene selezionata una icona, questa appare leggermente diversa per segnalare la sua disponibilità all'uso.

Ad esempio, l'icona Workbench2.0, così come tutte le altre icone contenute nello schermo Workbench, è racchiusa da un riquadro che appare sollevato rispetto agli altri elementi dello schermo.



Se per errore il pulsante del mouse viene premuto due volte consecutive, viene aperta una nuova finestra. La sua presenza è irrilevante, pertanto può essere lasciata aperta e si può continuare lo svolgimento degli esercizi.

1. ***Posizionare il puntatore sull'icona del disco Workbench2.0 e premere e rilasciare il pulsante di selezione (a sinistra).***



❶ **icona non selezionata**
❷ **icona selezionata**

Quando viene selezionata l'icona Workbench2.0, questa sembra rientrare nello schermo. La selezione di una icona rimane attiva fino a quando non viene premuto il pulsante del mouse su un'altra icona o su un'area vuota dello schermo.

2. ***Una volta selezionata l'icona del disco Workbench2.0, posizionarvi sopra il puntatore, tenere premuto il pulsante di selezione (a sinistra) e spostare il mouse.***

   Ciò determina lo spostamento sullo schermo di una copia dell'icona interessata. Non appena viene rilasciato il pulsante del mouse, l'icona apparirà nella posizione desiderata. Questa tecnica è nota come **trascinamento**.

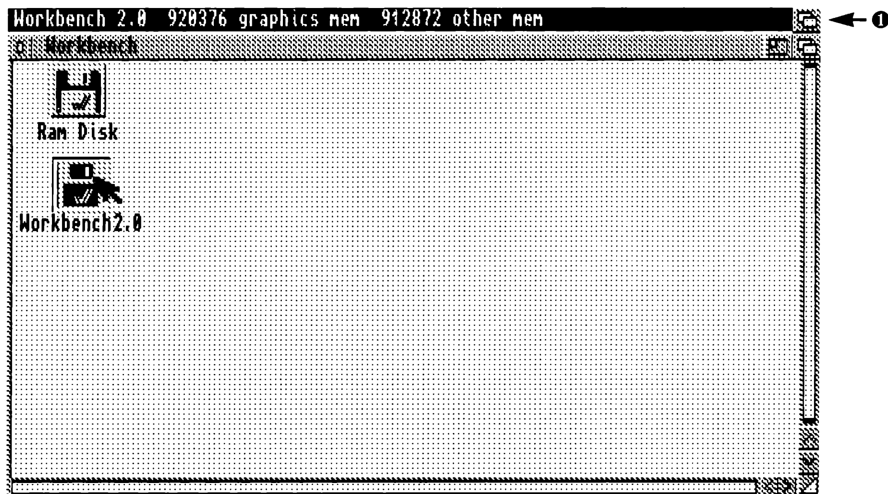
Per trascinare qualsiasi icona, è sufficiente posizionarvi sopra il puntatore, tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse. La medesima tecnica può essere adottata per spostare finestre e schermi, come verrà descritto più avanti.

1.2.2 Il pulsante di menu

Il pulsante di destra del mouse è il pulsante di menu, la cui pressione consente di visualizzare una **barra dei menu** nella parte superiore dello schermo. Tale barra contiene i titoli di tutti i **menu** disponibili. Il menu consiste di una serie di opzioni, le **voci di menu**, determinate dal software utilizzato.

1. ***Tenere premuto il pulsante di menu (a destra).***

   Nella parte superiore dello schermo appare la barra dei menu contenente quattro titoli Workbench, Window, Icons e Tools. Il Capitolo 2 fornisce una spiegazione dettagliata di ciascuno di essi.



➊ **bara dei menu**

Nella sezione successiva verrà spiegato come scegliere una voce da un menu.

Riepilogo

- Gli spostamenti del mouse determinano quelli del puntatore sullo schermo.
- Il pulsante di sinistra del mouse è il pulsante di selezione. Per rendere una icona disponibile all'uso, è necessario posizionarvi sopra il puntatore e successivamente premere e rilasciare il pulsante di selezione. Questo procedimento costituisce la selezione di una icona.
- Per trascinare una icona selezionata verso una diversa posizione, è sufficiente tenere abbassato il pulsante di selezione mentre viene spostato il mouse.
- Il pulsante di destra del mouse è il pulsante di menu, il cui uso permette di visualizzare la barra dei menu.

1.3 Uso dei menu

Gran parte dei programmi consente l'interazione con Amiga attraverso i menu. Ad esempio, è possibile ridenominare una icona o copiare un file utilizzando una delle voci dei menu di Workbench. Anche se i menu possono variare a seconda dei programmi, il procedimento di selezione di una voce di menu è lo stesso in tutto il software di Amiga.

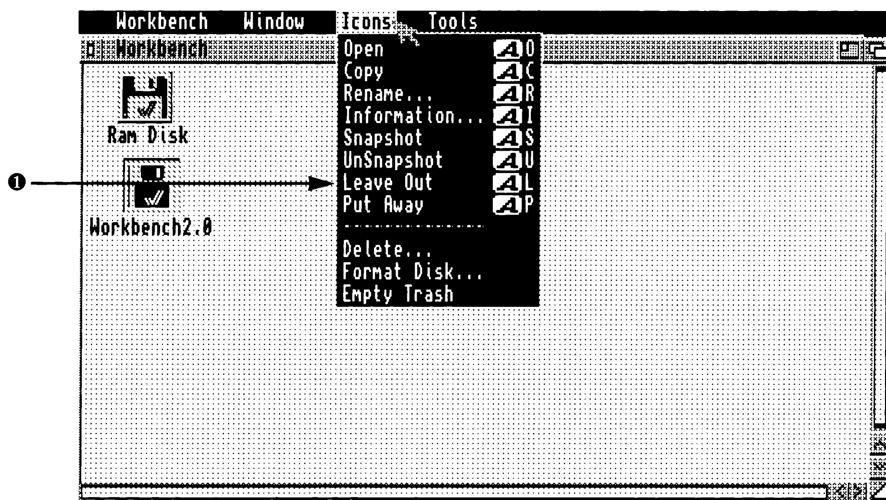
Nell'esempio seguente viene mostrato come selezionare una voce dal menu Icons.

1. ***Posizionare il puntatore sull'icona di Workbench2.0 e premere il pulsante di selezione (a sinistra).***

   L'icona cambia colore e pare rientrare leggermente nello schermo per segnalare la sua selezione (qualora l'icona fosse rimasta selezionata dal punto 3 della sezione "Uso del mouse", essa apparirà già evidenziata; una ulteriore selezione non produce alcun effetto).

2. ***Tenere premuto il pulsante di menu (a destra) e posizionare il puntatore sul titolo Icons nella barra dei menu.***

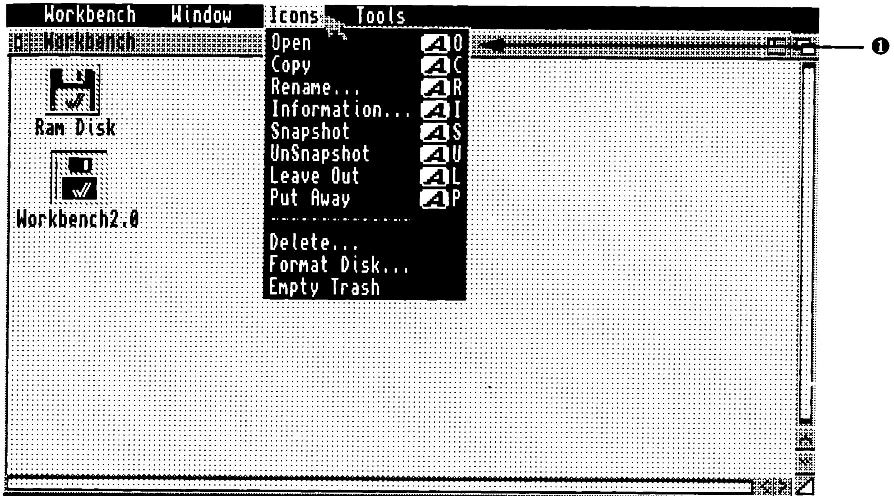
   Appare così un elenco di opzioni che costituiscono le voci di menu.



❶ menu Icons

3. ***Senza rilasciare il pulsante di menu, portare il puntatore in corrispondenza della voce Open (apre).***

   Appena il puntatore è posizionato su Open, la voce risulta evidenziata.



❶ voce di menu Open

4. ***Quando la voce Open è evidenziata, rilasciare il pulsante del mouse.***

   Viene visualizzata la finestra del disco Workbench2.0.

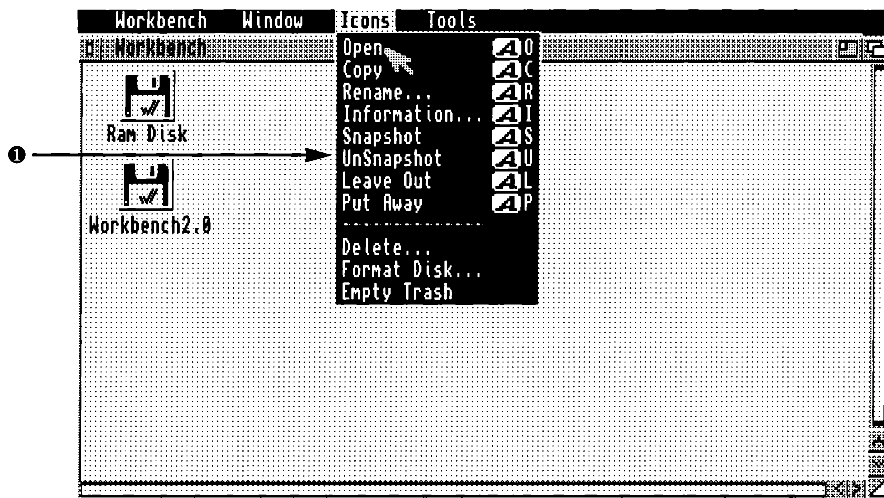
Comando rapido con il mouse: Un altro modo per aprire una icona consiste nel posizionarvi sopra il puntatore e fare **doppio click** (due volte click in rapida successione) con il pulsante di selezione.

In alcuni casi, si può selezionare una voce di menu dalla tastiera anziché con il mouse, semplicemente premendo due tasti il tasto Amiga destro e una determinata lettera. Gli eventuali comandi rapidi dalla tastiera sono indicati a destra delle voci di menu.

Ad esempio, per selezionare Open dal menu Icons, si può utilizzare il comando rapido Amiga destro-O (premere il tasto Amiga destro, tenerlo abbassato, premere il tasto O e infine rilasciarli entrambi).

1.3.1 Voci di menu disattivate

In determinate circostanze, alcune voci di menu non sono disponibili e pertanto appaiono meno visibili ripetto alle altre. Si tratta di voci **disattivate** che non vengono evidenziate dal puntatore.



❶ **voci di menu disattivate**

In genere, le voci di menu appaiono disattivate perché la loro disponibilità è subordinata alla selezione di qualche elemento dello schermo. Ad esempio, se non viene selezionata una icona, non è possibile utilizzare alcuna voce del menu Icons.

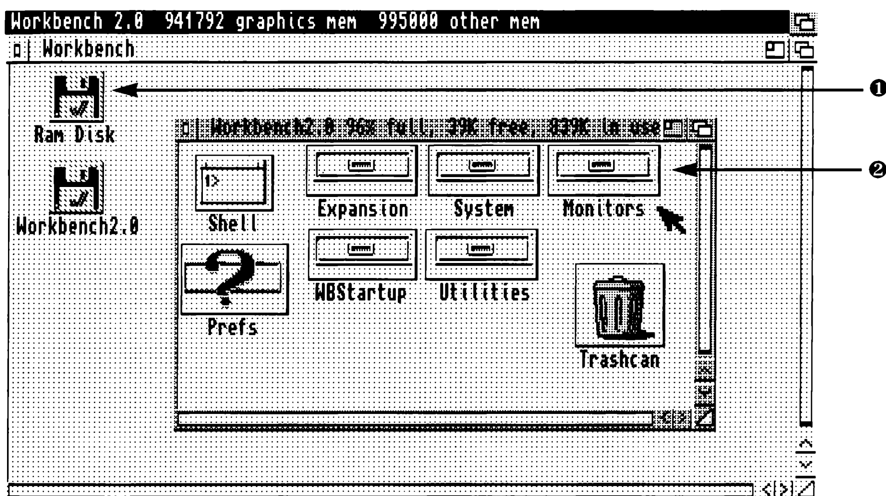
Riepilogo

- Prima di poter utilizzare una voce di menu è necessario selezionare l'icona, la finestra o lo schermo relativi.
- Per scegliere una voce di menu, tenere premuto il pulsante di menu (a destra), evidenziare la voce posizionandovi sopra il puntatore e infine rilasciare il pulsante.

1.4 Le finestre

Aprendo una icona disco appare una finestra, ovvero un'area rettangolare dello schermo contenente dati, come immagini grafiche o testo, su cui operare. Se sono state eseguite le istruzioni relative all'uso dei menu, dovrebbero a questo punto essere visualizzate due finestre la finestra di Workbench e la finestra del disco Workbench2.0.

La finestra Workbench contiene le icone del disco RAM e dei dischi flessibili inseriti nelle unità a disco.



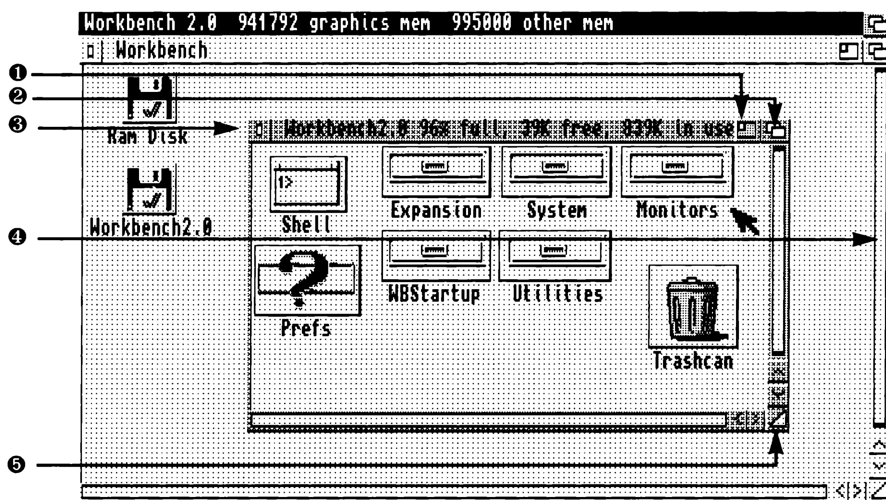
❶ **icona disco**
❷ **icona cassetto**

La finestra del disco Workbench2.0 contiene varie icone **cassetto**. I cassetti sono le suddivisioni di un disco che servono a strutturare l'organizzazione dei dati.

Essendo un computer **multitasking**, Amiga consente di eseguire più programmi contemporaneamente. Ad esempio, è possibile utilizzare allo stesso tempo un calcolatore, un programma di elaborazione testi e un foglio elettronico. In tal caso, vengono aperte più finestre che risultano sovrapposte l'una all'altra.

Tuttavia, solo una di esse può essere **attiva** ed accettare l'immissione di dati da parte dell'utente. La finestra attiva si distingue dalle altre dal colore della sua cornice.

Osservando il contorno della finestra di Workbench2.0, si possono notare varie caselle, dette **pulsanti**, con cui manovrare la finestra in vari modi, spostarla. modificarne le dimensioni. farne scorrere il contenuto. e chiuderla.



❶ **pulsante di chiusura**
❷ **pulsante zoom**
❸ **pulsante di profondito**
❹ **pulsanti di dimensionamento**
❺ **pulsante di dimensionamenti**

Si tratta dei pulsanti più diffusi nelle finestre di Amiga, le cui combinazioni dipendono dal software utilizzato. Alcuni programmi di applicazione possono aprire delle finestre contenenti combinazioni per il controllo delle caratteristiche speciali del programma. Ad esempio, un programma di grafica può fare uso di pulsanti speciali che permettono di selezionare i colori, i pennelli, gli ingrandimenti e altre funzioni esclusive.

Nelle seguenti sezioni verranno brevemente analizzati i pulsanti della finestra di Workbench. Invece, il Capitolo 2 fornisce informazioni esaurienti sui pulsanti standard di sistema.

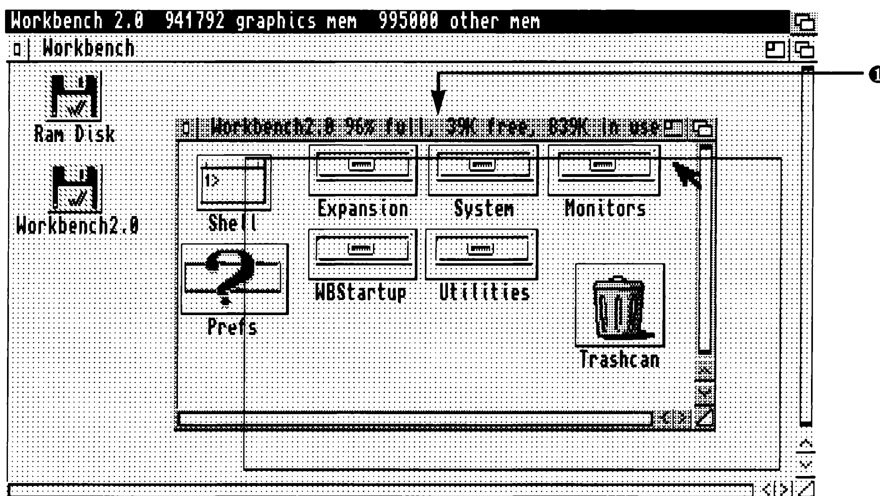
1.4.1 La barra del titolo

La **barra del titolo** consente di identificare ciascuna finestra. Nella barra del titolo della finestra del disco Workbench2.0 sono indicati il nome della finestra e tutte le informazioni relative alla quantità di dati contenuta nel disco Workbench2.0. Quandc viene aperta una icona cassetto, la barra del titolo corrispondente visualizza il nome del cassetto.

La barra del titolo serve anche al trascinamento della finestra.

1. ***Posizionare il puntatore sulla barra del titolo della finestra del disco Workbench2.0.***
2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione (a sinistra) e spostare il mouse.***

   Appare così un contorno tratteggiato della finestra che si sposta nella stessa direzione del mouse.



❶ **barra del titolo**

3. ***Rilasciare il pulsante del mouse.***

   La finestra si sposta nella posizione desiderata.

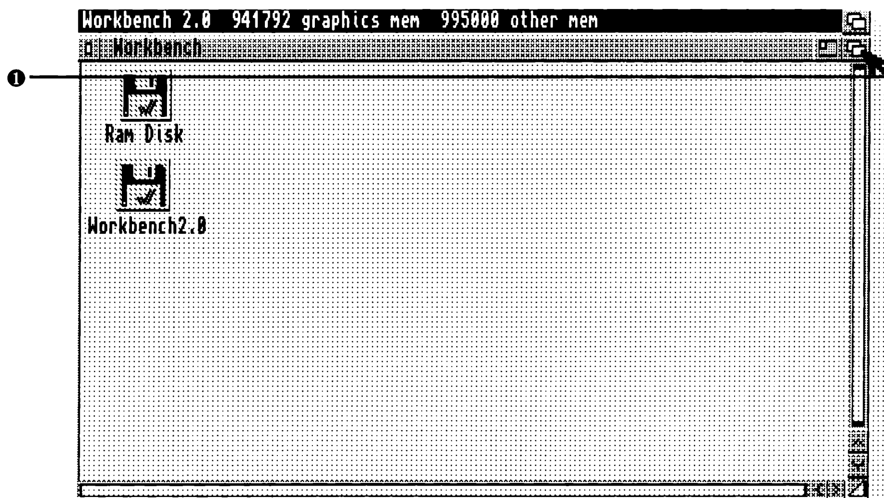
1.4.2 Il pulsante di profondità



Il **pulsante di profondità** permette di collocare una finestra in primo piano o di nasconderla dietro altre finestre. Questo metodo si rivela molto utile soprattutto quando sono aperte più finestre contemporaneamente e si desidera operare a turno su ognuna di esse. Con le istruzioni finora fornite, dovrebbero essere visualizzate due finestre la finestra di Workbench e la finestra del disco Workbench2.0.

1. ***Posizionare il puntatore sul pulsante di profondità della finestra di Workbench e premere il pulsante di selezione (a sinistra) del mouse.***

   La finestra di Workbench viene collocata in primo piano sullo schermo, mentre la finestra del disco Workbench2.0 rimane sempre aperta, nascosta dietro la prima.



❶ **pulsante di profondità**

2. ***Posizionare il puntatore sul pulsante di profondità della finestra di Workbench e fare nuovamente click con il pulsante di selezione (a sinistra) del mouse.***

   La finestra di Workbench viene così collocata in secondo piano, dietro quella del disco Workbench2.0.

L'azione del pulsante di profondità dipende dalla posizione in cui si trova la finestra. Se questa è situata dietro un'altra finestra, la selezione del pulsante di profondità la porta in primo piano. Se invece la finestra si trova già in primo piano, l'uso del pulsante determina la sua collocazione sullo sfondo. Per spostare una finestra sullo sfondo indipendentemente dalla posizione correntemente occupata, è sufficiente tenere premuto il tasto Shift mentre viene selezionato il pulsante di profondità.

1.4.3 Il pulsante zoom

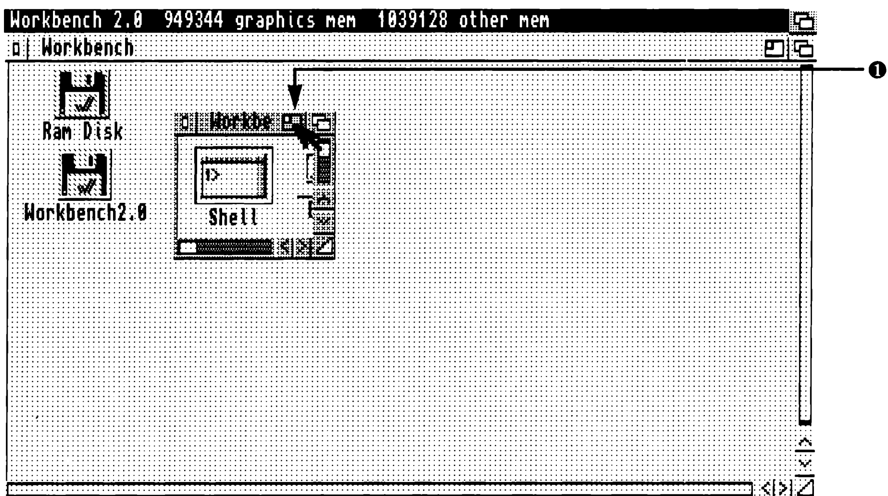


Il **pulsante zoom** serve a modificare le dimensioni di una finestra e si rivela molto utile quando sono aperte più finestre allo stesso tempo. Utilizzando questo pulsante è infatti possibile ridurre e mettere da parte una finestra.

Selezionando il pulsante zoom nella finestra del disco Workbench2.0 vengono ridotte le dimensioni della finestra.

1. ***Posizionare il puntatore sul pulsante zoom nella finestra del disco Workbench2.0 e premere il pulsante di selezione (a sinistra) del mouse.***

   La finestra del disco Workbench2.0 diventa più piccola.



❶ pulsante zoom

2. ***Fare click sul pulsante zoom.***

   Vengono ripristinate la posizione e le dimensioni originali della finestra di Workbench.

Di norma, se una finestra è piccola al momento della sua apertura, l'uso del pulsante zoom ne ingrandisce le dimensioni. Al contrario, se la finestra appare grande quando viene aperta, il pulsante zoom la riduce. La modifica delle dimensioni o la posizione di una finestra viene attivata attraverso la selezione del pulsante zoom .

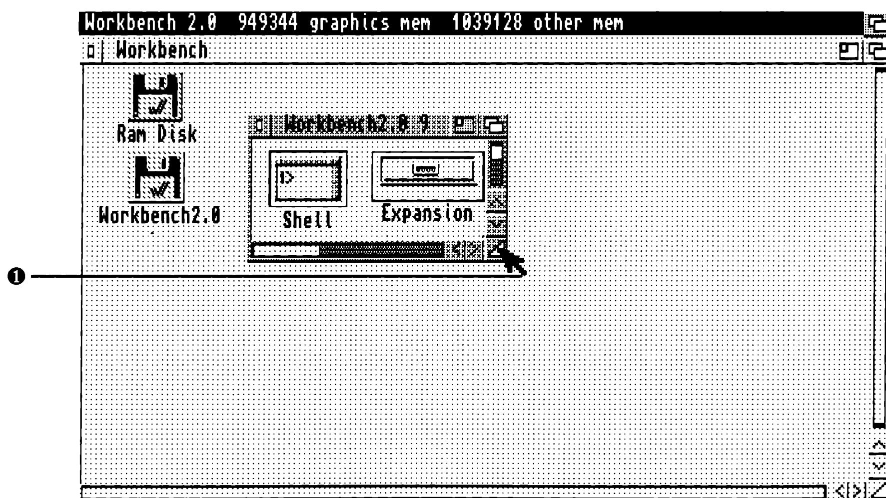
1.4.4 Il pulsante di dimensionamento



Un altro metodo per variare le proporzioni di una finestra consiste nell'uso del **pulsante di dimensionamento**, il quale permette di modificare con facilità le dimensioni di una finestra visualizzando contemporaneamente altri dati.

1. ***Posizionare il puntatore sul pulsante di dimensionamento situato nell'angolo inferiore destro della finestra di Workbench.***
2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione (a sinistra) del mouse e spostare il puntatore diagonalmente in alto verso sinistra.***

   Durante lo spostamento con il mouse, la finestra diventa più piccola.



❶ **pulsante di dimensionamento**

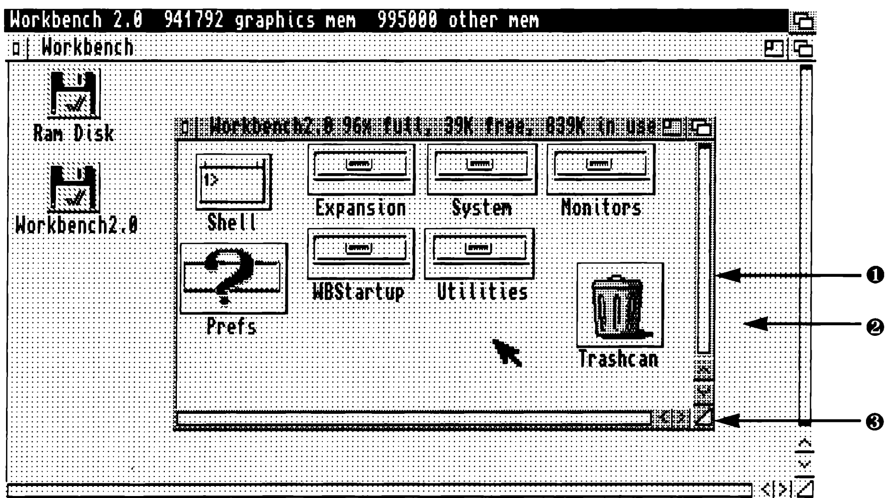
3. ***Rilasciare il pulsante del mouse.***

   La finestra mantiene le dimensioni ridotte.

Per ingrandire la finestra, è sufficiente posizionare il puntatore sul pulsante di dimensionamento e trascinare la finestra verso il basso o verso destra.

1.4.5 I pulsanti per lo scorrimento

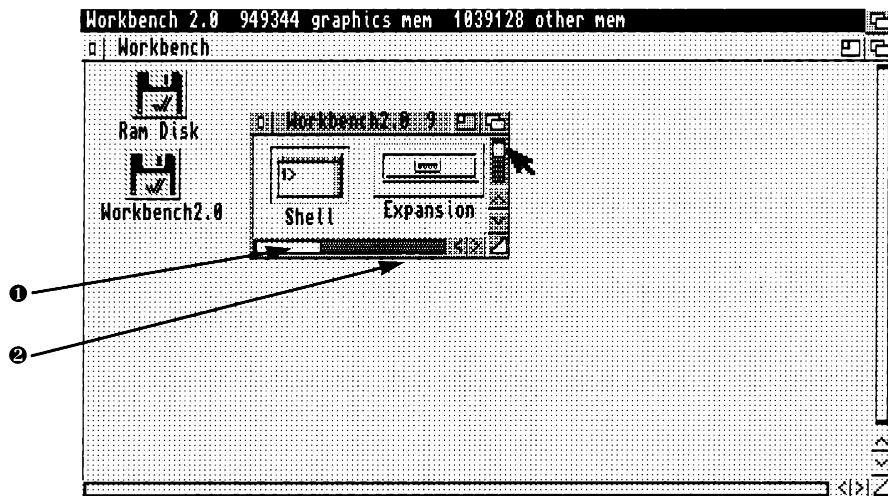
Quando le dimensioni di una finestra vengono ridotte, le relative icone non sono sempre tutte visibili. Per accertarsi di ciò, è necessario osservare i **pulsanti per lo scorrimento** posti lungo il bordo destro e il bordo inferiore della finestra. Tali pulsanti comprendono i riquadri di scorrimento, le barre di scorrimento e le frecce di scorrimento.



❶ **barra di scorrimento**
❷ **riquadro di scorrimento**
❸ **frecce di scorrimento**

Le **barre di scorrimento** sono le zone evidenziate all'interno dei riquadri di scorrimento. Le dimensioni delle barre dipendono dalla quantità visibile di contenuto della finestra. Se la barra di scorrimento occupa interamente un riquadro di scorrimento, tutte le icone sono visualizzate.

Se le icone di una finestra non sono tutte visibili, la relativa barra di scorrimento appare ridotta poiché occupa solo parzialmente il riquadro di scorrimento.



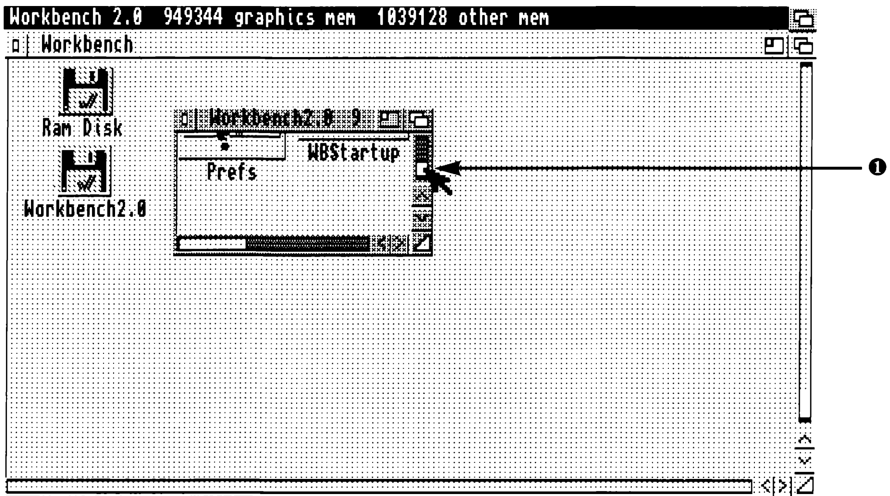
❶ **barra di scorrimento**
❷ **riquadro di scorrimento**

Trascinando le barre di scorrimento, vengono visualizzate le icone nascoste senza dover modificare le dimensioni della finestra. Se sono state eseguite le istruzioni relative all'uso del pulsante di dimensionamento, la finestra del disco Workbench2.0 dovrebbe apparire più piccola, come illustrato in figura. In caso contrario, utilizzare il pulsante di dimensionamento per effettuare la riduzione.

1. ***Posizionare il puntatore sulla barra di scorrimento posta lungo il bordo destro della finestra.***

2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione (a sinistra) del mouse, trascinare la barra di scorrimento verso il basso e infine rilasciare il pulsante.***

   Trascinare la barra di scorrimento verso l'estremità vuota del riquadro di scorrimento. Ad esempio, se l'estremità inferiore del riquadro di scorrimento è vuota, trascinarvi la relativa barra in modo da riempire l'estremità inferiore e lasciare vuota quella superiore. Non appena viene rilasciato il pulsante del mouse, vengono visualizzate le icone situate in fondo alla finestra.



❶ **è visibile l'angolo inferiore sinistro della finestra**

3. ***Posizionare il puntatore sulla barra di scorrimento posta lungo il bordo inferiore della finestra.***
4. ***Tenere premuto il pulsante di selezione (a sinistra) del mouse e trascinare la barra di scorrimento verso destra.***

   Quando viene rilasciato il pulsante del mouse, vengono visualizzate le icone situate nella parte destra della finestra.

La posizione della barra di scorrimento corrisponde alla parte di finestra correntemente visualizzata. Pertanto, se la barra di scorrimento occupa l'estremità inferiore del riquadro di scorrimento di destra, sullo schermo è visualizzata la parte inferiore della finestra.

Un altro modo per spostare le barre di scorrimento consiste nel posizionare il puntatore sull'estremità vuota del relativo riquadro e nel premere il pulsante di selezione (a sinistra). La barra di scorrimento va automaticamente ad occupare l'estremità vuota.

Anche le **frecce di scorrimento** permettono di far scorrere l'area di visualizzazione della finestra. La direzione della freccia corrisponde a quella verso cui si desidera eseguire lo scorrimento.

1. ***Posizionare il puntatore su una delle frecce di scorrimento situate nell'angolo inferiore destro della finestra del disco Workbench2.0.***
2. ***Premere il pulsante di selezione (a sinistra).***

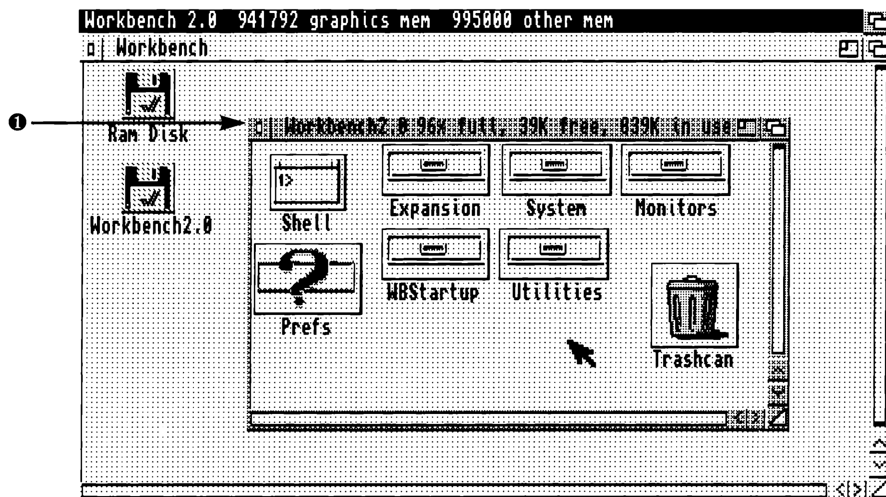
   L'area di visualizzazione si sposta nella direzione della freccia. Per far scorrere velocemente l'area di visualizzazione è sufficiente tenere premuto il pulsante di selezione (a sinistra).

1.4.6 Il pulsante di chiusura



Terminato il lavoro su una finestra, si può utilizzare il pulsante di chiusura per annullarne la visualizzazione.

1. ***Posizionare il puntatore sul pulsante di chiusura della finestra del disco Workbench2.0.***



❶ **pulsante di chiusura**

2. ***Premere il pulsante di selezione (a sinistra).***

   La finestra del disco Workbench2.0 scompare.

Prestare particolare attenzione all'uso del pulsante di chiusura di questa finestra. Selezionando tale pulsante, appare una finestra di richiesta che domanda se si desidera uscire da Workbench. Se la finestra viene chiusa, non è più possibile accedere agli altri programmi di Workbench.



Una finestra di richiesta è un messaggio inviato dal sistema. Si tratta di un riquadro dotato di pulsanti attraverso cui scegliere determinate operazioni.

NOTA : In questa fase, non è necessario chiudere la finestra del disco Workbench2.0. Verrà spiegato più avanti quando eseguire tale operazione.

Riepilogo

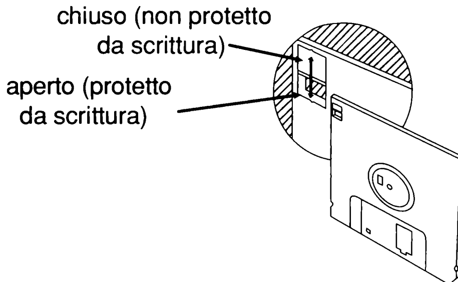
- La barra del titolo contiene il nome della finestra e le altre informazioni relative al suo contenuto. Per trascinare una finestra verso una posizione diversa, posizionare il puntatore sulla barra, tenere premuto il pulsante di selezione (a sinistra) e spostare il mouse.
- La selezione del pulsante di profondità nella finestra che appare in primo piano permette di collocare quest'ultima dietro qualsiasi altra finestra aperta. Al contrario, se la finestra in questione si trova già dietro le altre, selezionando il medesimo pulsante si riesce a collocarla in primo piano. Premendo il tasto Shift e selezionando il pulsante di profondità, la finestra viene collocata dietro le altre indipendentemente dalla sua posizione.
- La selezione del pulsante zoom consente di modificare le dimensioni della finestra. Una sua ulteriore selezione permette di ripristinare le dimensioni e la posizione iniziali.
- Trascinando il pulsante di dimensionamento, si possono ingrandire o ridurre le dimensioni di una finestra.
- Trascinando una barra di scorrimento è possibile visualizzare le parti non visibili di una finestra. Un altro metodo per spostare una barra di scorrimento consiste nel posizionare il puntatore sull'estremità vuota del riquadro di scorrimento e nel premere il pulsante di selezione (a sinistra).
- La selezione di una freccia di scorrimento fa scorrere l'area di visualizzazione della finestra nella direzione della freccia. Posizionando il puntatore su una freccia di scorrimento e tenendo premuto il pulsante di selezione (a sinistra) del mouse, l'area di visualizzazione scorre più velocemente.
- La selezione del pulsante di chiusura annulla la visualizzazione della finestra.

1.5 Come creare copie di backup dei dischi

Una operazione fondamentale consiste nella creazione di copie di **backup** di tutti i dischi. Il disco di backup non è che un duplicato del disco originale. È consigliabile lavorare con le copie di backup e conservare i dischi originali in luogo sicuro; così facendo, se la copia di lavoro viene danneggiata, è sempre possibile creare altri duplicati dall'originale.

Gran parte del software applicativo può essere duplicato su dischi di backup. Di solito, un programma acquistato è fornito di accordo di licenza, in cui viene indicato il numero esatto di copie che è consentito eseguire. La creazione e la distribuzione di copie di dischi non autorizzate costituisce una violazione del copyright (nota anche come pirateria del software) ed è illegale.

Per copiare i dischi Workbench2.0 e Extras2.0 sono necessari due dischi vuoti da 3,5 pollici non protetti da scrittura, cioè predisposti all'accoglimento di dati. Ciò significa che la linguetta di plastica situata in un angolo del disco deve trovarsi sulla posizione chiuso.



Durante la duplicazione dei dischi, il computer Amiga richiede spesso l'inserimento degli stessi in determinate **unità a disco**, appositamente denominate. Le unità a disco interne di Amiga sono chiamate DF0:. Nel collegare un'unità al computer, quest'ultima sarà chiamata DF1:,una seconda unità esterna DF2:, e così via.

Si può richiedere ad Amiga di copiare un disco inserito in DF1:, (è sempre necessario aggiungere i due punti alla fine del nome di volume o di unità a disco). Bisogna inoltre assicurarsi di fornire le corrette denominazioni quando si salvano o si copiano dei file ed è opportuno verificare che il disco e l'unità utilizzati siano quelli appropriati.

Quando verrà trattata la duplicazione dei dischi, saranno affrontate nuovamente le principali operazioni sopra esposte. Se il computer è dotato di una sola unità a disco flessibile, è necessario leggere la sezione seguente. Se invece Amiga dispone di una unità a disco flessibile aggiuntiva, si può passare direttamente alla sezione "Sistema con due unità a disco flessibile" a pag.1-30.

1.5.1 Sistema con una unità a disco flessibile

Disponendo di una sola unità a disco flessibile, durante la duplicazione il sistema legge le informazioni dal disco Workbench2.0 (disco di **origine**) e le trasmette alla memoria interna di Amiga. In seguito, è necessario estrarre il disco Workbench2.0 dall'unità e inserirne uno vuoto (disco di **destinazione**). A questo punto, le informazioni vengono copiate sul nuovo disco. Questo avvicendamento di dischi è noto come **scambio** e può rendersi necessario diverse volte prima di poter concludere l'operazione. Qui di seguito sono elencate in dettaglio le varie fasi.

1. ***Il disco Workbench2.0 dovrebbe innanzitutto essere contenuto nell'unità a disco interna, denominata DF0:.***
2. ***Posizionare il puntatore sull'icona Workbench2.0 e premere con il pulsante di selezione (a sinistra).***
3. ***Tenere premuto il pulsante di menu (a destra).***

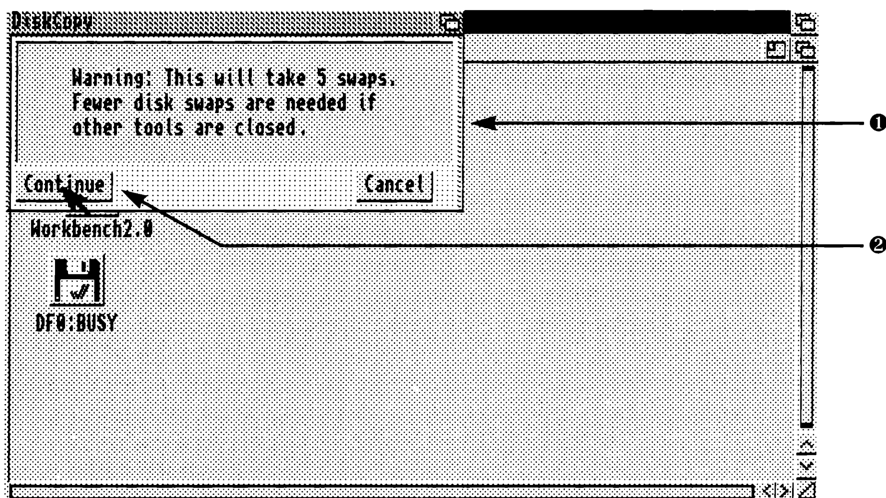
   Appare la barra dei menu.

4. ***Posizionare il puntatore sul menu Icons, selezionare la voce di menu Copy (copia) e rilasciare il pulsante di menu.***



❶ **voce di menu Copy**

Viene visualizzata una finestra di richiesta indicante il numero di scambi da effettuare. Tale numero dipende dalla quantità di memoria disponibile di Amiga. Se questa è sufficiente e l'operazione di duplicazione dei dischi richiede meno di 5 scambi, la finestra di richiesta probabilmente non appare.



❶ **finestra di richiesta per lo scambio**
❷ **pulsante Continue**

5. ***Posizionare il puntatore sul pulsante Continue (continua) e premere il pulsante di selezione (a sinistra).***

   Appare una seconda finestra di richiesta per l'inserimento del disco di origine Workbench2.0 nell'unità DF0:. l'unità a disco interna.



❶ pulsante Continue

6. ***Poiché il disco si trova già nell'unità a disco, fare click sul pulsante Continue nella finestra di richiesta con il pulsante di selezione (a sinistra) del mouse.***

   Nella finestra di richiesta viene indicato il numero di **cilindri** letti e quelli ancora da leggere.

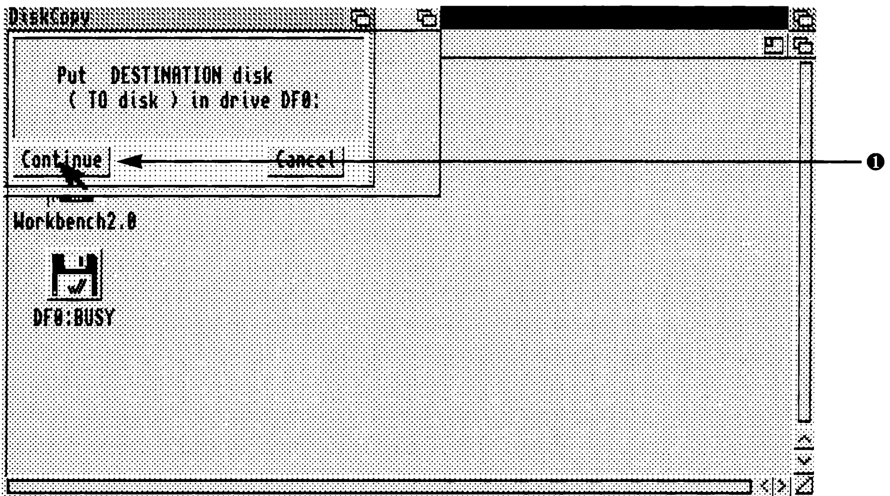
   Quando Amiga ha letto una quantità di dati sufficiente, appare una terza finestra di richiesta che invita a introdurre il disco di destinazione nell'unità DF0:.

Un cilindro è una suddivisione fisica di un disco. I dischi da 3,5 pollici utilizzati da Amiga sono costituiti da 80 cilindri numerati da 0 a 79.



Accertarsi che la spia luminosa dell'unità sia spenta prima di estrarre il disco Workbench2.0.





❶ pulsante Continue

7. ***Inserire il disco vuoto nell'unità a disco e selezionare il pulsante Continue.***

   Posizionare il puntatore sul pulsante Continue nella finestra di richiesta e premere il pulsante di selezione (a sinistra). I dati letti e trasmessi in memoria vengono ora copiati sul disco vuoto.

Per completare la duplicazione, è necessario seguire le indicazioni delle finestre di richiesta e passare dal disco Workbench2.0 alla copia di backup e viceversa, in base alle istruzioni fornite dal sistema (la spia luminosa dell'unità a disco deve risultare spenta prima di poter estrarre il disco). Ad operazione ultimata, appare il messaggio `Disk Copy Finished` (copia disco eseguita).

8. ***Estrarre il disco di backup dall'unità e applicarvi una etichetta adesiva.***

   Scrivere il nome del disco sull'etichetta.

Per duplicare il disco Extras2.0, il procedimento è il medesimo tranne che per un dettaglio. Dopo aver selezionato Copy dal menu Icons, viene visualizzata una finestra di richiesta che invita ad inserire il disco Workbench2.0 in una delle unità disco. Prima di poter iniziare a copiare il disco Extras2.0, Amiga deve caricare il programma DISKCOPY sul disco Workbench2.0.

È necessario accertarsi che il disco Workbench2.0 utilizzato sia quello originale. Mediante una seconda finestra di richiesta, il computer chiede l'inserimento del disco Extras2.0 e a partire da questo punto il procedimento è analogo a quello precedente. Assicurarsi sempre di leggere ed eseguire le indicazioni contenute nelle finestre di richiesta.

I dischi di backup vengono denominati rispettivamente "copy_of_Workbench2.0" e "copy_of_Extras2.0". A pag.1-35 viene spiegato come rinominare i dischi.

1.5.2 Sistema con due unità a disco flessibile

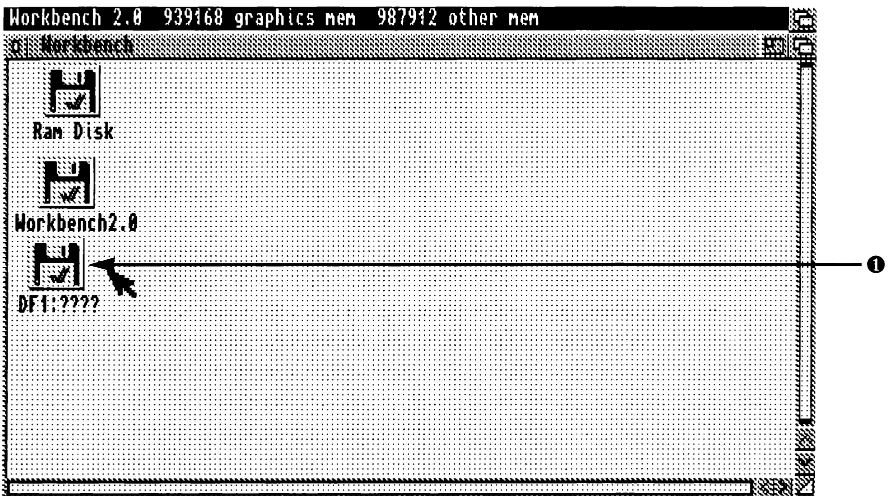
Disponendo di una sola unità a disco flessibile, il sistema legge i dati dal disco di **origine** (disco da copiare) e li trasmette alla memoria interna di Amiga. Successivamente, il disco di origine viene sostituito dal disco di **destinazione** (disco vuoto), sul quale vengono copiati i dati in memoria. Si tratta dello **scambio** di dischi. Lo scambio può essere ripetuto più volte, a seconda della quantità di memoria disponibile.

Se il computer Amiga è dotato di una seconda unità a disco addizionale, l'operazione risulta più rapida mediante l'inserimento del disco Workbench2.0 (di origine) nella prima unità e l'inserimento del disco vuoto (di destinazione) nella seconda. In questo modo, Amiga copia i dati direttamente da un disco

all'altro, evitando lo scambio di dischi e accelerando la duplicazione. Qui di seguito sono elencate in dettaglio le varie fasi:.

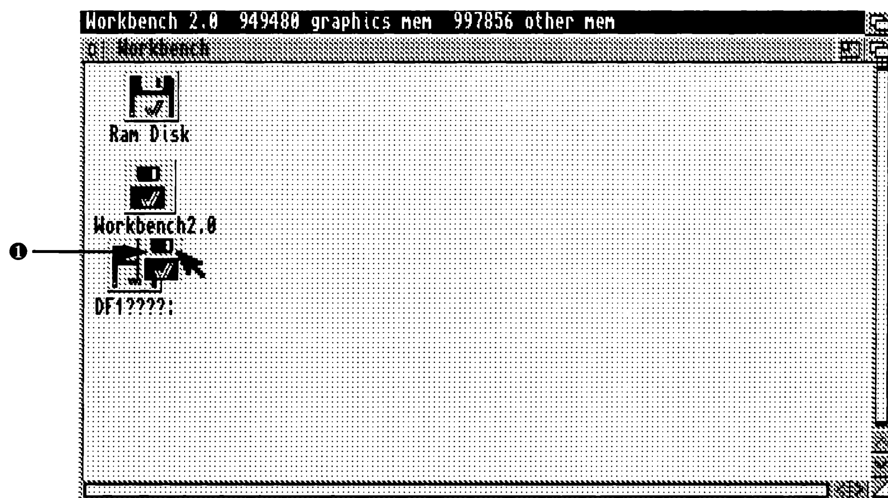
1. ***Inserire il disco Workbench2.0 nell'unità a disco interna originale di Amiga, ovvero DF0:.***
2. ***Inserire il disco di backup nella seconda unità.***

   Sullo schermo appare una nuova icona disco. Trattandosi di un disco utilizzato per la prima volta, il nome dell'icona è DF1????; dato che il disco non contiene ancora nessun dato, per il computer il disco è sconosciuto.



❶ **icona del disco vuoto**

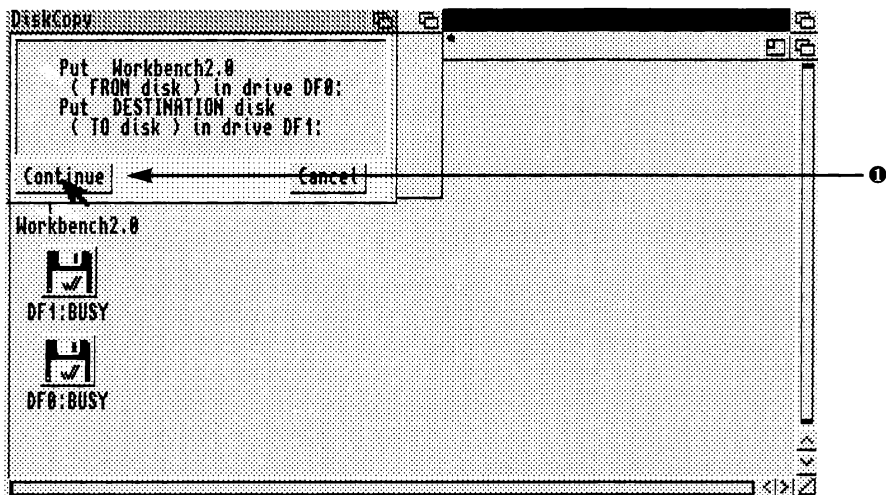
3. ***Posizionare il puntatore sull'icona del disco Workbench2.0 e premere il pulsante di selezione (a sinistra)***
4. ***Continuare a premere il pulsante di selezione e trascinare l'icona del disco Workbench2.0 sopra quella del disco vuoto.***



❶ **trascinamento dell'icona disco Workbench 2.0**

5. ***Rilasciare il pulsante del mouse.***

Appare una finestra di richiesta che invita a inserire Workbench2.0 nell'unità a disco DF0: e il disco di destinazione nella seconda unità:



❶ pulsante Continue

6. ***Poiché i dischi sono già inseriti, è sufficiente posizionare il puntatore sul pulsante Continue nella finestra di richiesta e premere il pulsante di selezione (a sinistra).***

   Il computer Amiga legge i dati dal disco Workbench2.0 e li copia sul disco di destinazione. Una finestra di richiesta indica il numero di **cilindri** copiati e dei rimanenti.



Un disco è suddiviso materialmente in cilindri. I dischi da 3,5 pollici utilizzati da Amiga sono costituiti da 80 cilindri numerati da 0 a 79.

7. ***Terminata la duplicazione del disco, assicurarsi che entrambe le spie luminose delle unità siano spente prima di estrarre i dischi.***
8. ***Applicare una etichetta adesiva sul disco di backup.***

   Scrivere il nome del disco sull'etichetta.

Per eseguire una copia del disco Extras2.0, si procede allo stesso modo tranne che per un dettaglio. Dopo aver trascinato l'icona del disco Extras2.0 sopra l'icona del disco vuoto, appare una finestra di richiesta che invita ad inserire il disco Workbench2.0 in una delle unità a disco. Prima di poter copiare il disco Extras2.0, il computer Amiga deve caricare il programma DISKCOPY dal disco Workbench2.0 Appare così una seconda finestra di richiesta per la sostituzione del disco Extras2.0 e successivamente il procedimento è identico al precedente.

I dischi di backup vengono denominati rispettivamente copy_of_Workbench2.0 e copy_of_Extras2.0. Nella sezione seguente verrà descritto il procedimento di ridenominazione dei dischi.

Riepilogo

- **Con una unità a disco**
  Selezionare l'icona del disco da copiare. Utilizzare il comando Copy dal menu Icons. Sarà necessario operare qualche scambio tra il disco di origine (da copiare) e quello di destinazione. Seguire le istruzioni indicate nelle finestre di richiesta di volta in volta visualizzate. Quando appare il messaggio Disk Copy Finished, attendere che la spia luminosa dell'unità sia spenta prima di estrarre il disco.

- **Con due unità a disco :**
  Trascinare l'icona del disco da copiare posizionandola sopra l'icona del disco di destinazione. Appare una finestra di richiesta in cui viene confermato che i dischi si trovano nelle unità appropriate. Selezionare il pulsante Continue per effettuare la duplicazione. Prima di estrarre i dischi dalle rispettive unità, accertarsi che le corrispondenti spie luminose siano spente.

1.6 Rinominare i dischi di backup

Una volta duplicati i dischi Workbench2.0 e Extras2.0, è opportuno ridenominare le copie di backup in modo da sostituire l'indicazione "copy_of_". A tal fine

1. ***Introdurre il disco "copy_of_Workbench2.0" nell'unità a disco flesssibile.***
2. ***Posizionare il puntatore sull'icona "copy_of_Workbench2.0" e premere il pulsante di selezione (a sinistra).***
3. ***Tenere premuto il pulsante di menu (a destra), posizionarsi sul titolo di menu Icons e infine spostare il puntatore fino alla voce Rename (rinomina).***

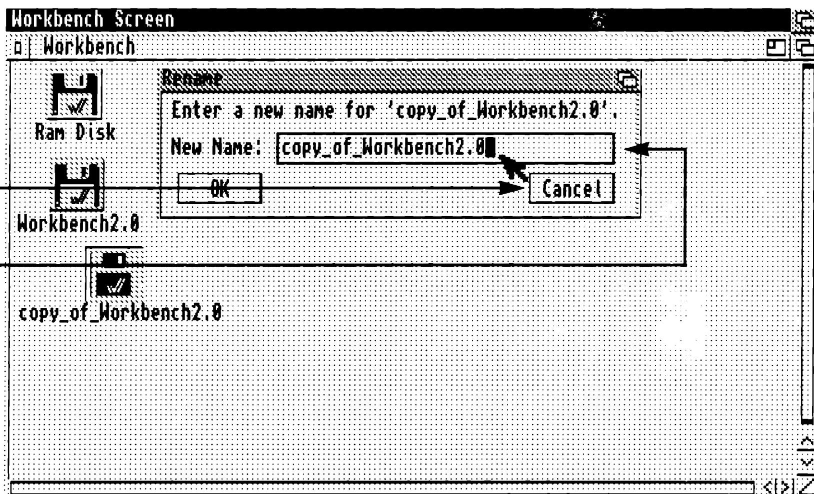
   Il comando appare evidenziato.



❶ voce di menu Rename

4. ***Rilasciare il pulsante di menu (a destra).***

   Appare una finestra di richiesta recante le parole "copy_of_Workbench2.0".

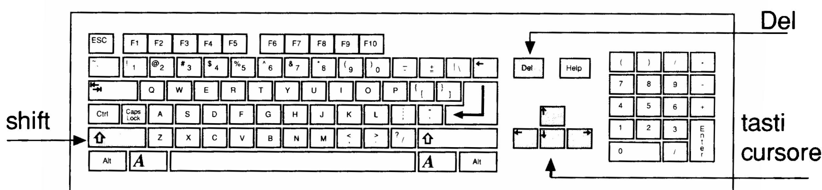


➊ **riquadro di testo**
➋ **cursore**

5. Cancellare "copy_of_".

Portare il cursore all'inizio del riquadro di testo utilizzando il cursore a sinistra, o premendo il tasto Shift e il cursore a sinistra, oppure facendo click sulla C della parola "copy". Successivamente, usare il tasto Del per cancellare "copy_of_" ad ogni pressione del tasto Del viene cancellata la lettera su cui è posizionato il cursore.

Assicurarsi di aver cancellato la lineetta che precede la lettera W.



6. ***Premere il tasto Return.***

   La finestra di richiesta scompare e l'icona disco reca il nome "Workbench2.0".

Per attribuire il nome "Extras2.0" al disco "copy_of_Extras2.0", procedere allo stesso modo.

1.7 Riavviamento di Amiga

La copia di lavoro del disco Workbench2.0 appena creata può essere utilizzata per il **"reboot"** del sistema, cioè per riavviare il computer senza doverlo spegnere. Questa operazione comporta la perdita di tutti i dati memorizzati sul Ram Disk, nonché la brusca interruzione dei programmi in corso di esecuzione.

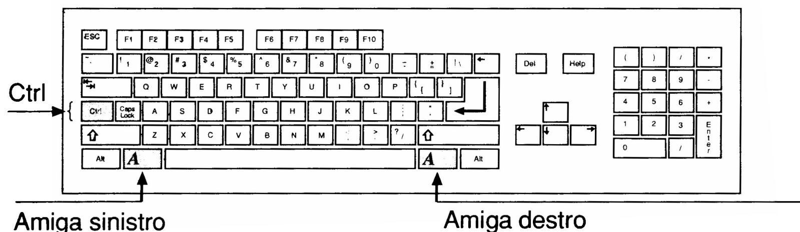
1. ***Inserire la copia di lavoro del disco Workbench2.0 nell'unità a disco di Amiga.***

   Se il computer ha in dotazione più unità a disco flessibile, l'uso di una piuttosto che un'altra è irrilevante. Infatti, Amiga controlla tutte le unità fino a localizzare un disco **di avviamento**, ovvero un disco che contenga i file che permettono al sistema di iniziare ad operare.

   Se Amiga non riesce a trovare tale disco, viene visualizzato il relativo disegno animato di richiesta.Si rende così necessario l'inserimento di un disco di avviamento nell'unità DF0:, affinché il computer possa operare. Il computer non ricerca più il disco nelle altre unità.

2. ***Attendere che la spia dell'unità a disco sia spenta, poi tenere premuti i tasti Ctrl (Control), Amiga sinistro e Amiga destro.***

   I tre tasti vanno tenuti abbassati contemporaneamente.





Così come è importante evitare di estrarre un disco flessibile dalla sua unità quando la relativa spia è accesa, allo stesso modo è necessario astenersi dal riavviare o spegnere il sistema finché tutte le spie delle unità a disco non appaiano spente. Accertarsi che le unità siano inattive.

Appare lo stesso schermo di Workbench visualizzato con l'avviamento mediante il disco originale Workbench2.0. Una volta riavviato il sistema con la copia di lavoro di Workbench, riporre il disco originale in luogo sicuro.

1.8 Uso del software applicativo

Il software **applicativo** è costituito da tutti quei programmi che possono essere utilizzati da Amiga, come ad esempio basi dati, programmi audio e video, oppure programmi CAD (computer-aided design, disegno assistito da calcolatore). Al momento dell'acquisto del software applicativo, si consiglia di leggere attentamente l'apposita documentazione per apprendere l'uso del programma.

In alcuni casi, il software applicativo è contenuto in un disco di avviamento. Ciò significa che il programma può essere lanciato inserendo il relativo disco in una unità di Amiga e poi accendendo o riavviando il computer. In genere, non è necessario utilizzare il disco Workbench2.0.

È consigliabile creare delle copie di backup anche per i dischi dei programmi (nella maggior parte dei casi, non è richiesta alcuna autorizzazione; tuttavia, alcuni programmi sono·protetti da duplicazione. Vi possono anche essere delle restrizioni sul numero di copie di backup da effettuare, pertanto è sempre opportuno esaminare l'accordo di licenza che accompagna il software). Riporre il disco originale del programma in luogo sicuro e utilizzare la copia come disco di lavoro. Così facendo, se per caso il disco viene danneggiato, è sempre possibile creare un'altra copia dall'originale.

Se il sistema è avviato da un disco di programma, quest'ultimo viene lanciato automaticamente (come quando vengono caricati dei giochi o delle dimostrazioni animate, ecc.), o appare lo schermo di Workbench. Nel secondo caso, potrebbe essere necessario aprire prima l'icona disco del programma e poi ancora un'altra per poter iniziare. In sostanza, il procedimento può variare ed è perciò importante leggere la documentazione.

A prescindere dal tipo di software applicativo utilizzato, è sempre opportuno salvare il proprio lavoro su dischi diversi da quelli del programma. E' buona consuetudine anche eseguire una copia del disco originale del programma da usare nel corso delle varie operazioni.

Ad esempio, utilizzando un programma di elaborazione di testi, è necessario creare dei file di **dati** su un disco a parte, detto disco dati, i quali contengono i documenti elaborati con il programma. La necessità di un disco a parte è determinata dal fatto che sul disco del programma non vi è spazio sufficiente.

Inoltre, in questo modo il disco del programma risulta maggiormente protetto da eventuali danneggiamenti. Il disco poi dovrebbe essere conservato con la **protezione da scrittura**, ovvero la linguetta di plastica situata in un angolo del disco dovrebbe trovarsi nella posizione aperto. Si evita così di cancellare accidentalmente i file memorizzati sul disco.

1.8.1 Formattazione di un disco

Prima di poter memorizzare dati su un disco, è necessaria la sua **formattazione**. La superficie magnetica di un disco vuoto è costituita da una vasta area continua. Durante la formattazione, il sistema operativo di Amiga (AmigaDOS) suddivide quest'area in sezioni che facilitano il processo di ritrovamento dei dati immagazzinati. Per eseguire tale operazione viene utilizzato il comando Format Disk (formatta disco) del menu Icons.

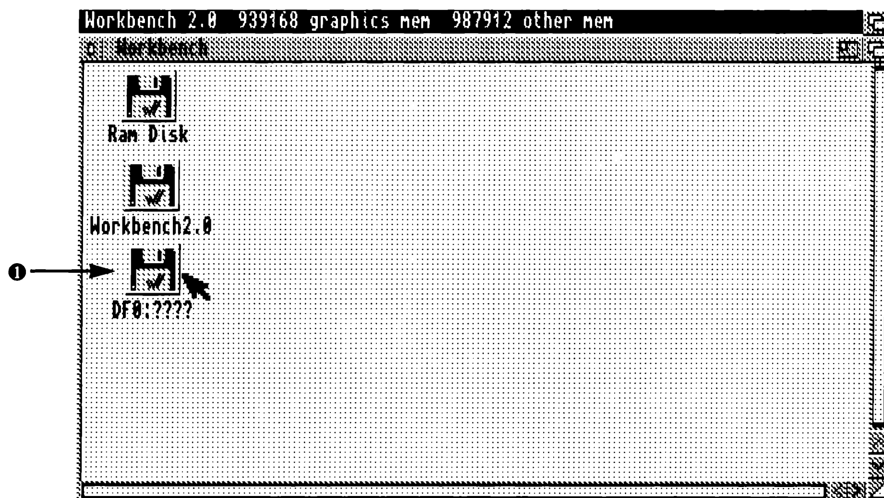
Le istruzioni qui di seguito riportate descrivono la formattazione di un disco vuoto. Se lo si desidera, si può provare ad eseguirle in modo da avere già un disco pronto, oppure si può tralasciare la presente sezione per consultarla successivamente qualora fosse necessario formattare un disco.



È possibile utilizzare il comando Format Disk per cancellare il contenuto di un disco.

1. ***Inserire un disco vuoto nell'unità a disco flessibile.***

   L'icona disco è denominata DF0:????(se il disco è in una unità esterna esso sarà chiamato DF1:????). Accertarsi che il disco non sia protetto contro la scrittura.

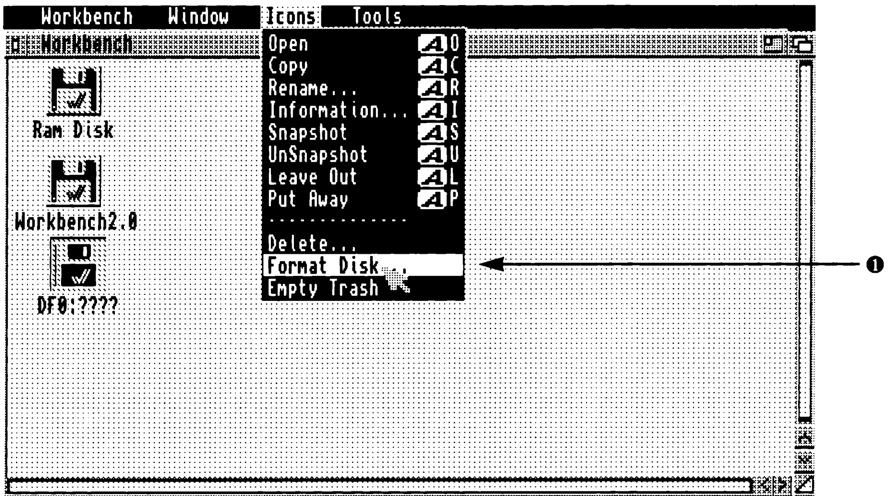


➊ icona del disco vuoto

2. ***Posizionare il puntatore sull'icona disco e premere il pulsante di selezione (a sinistra).***

   L'icona appare evidenziata.

3. ***Tenere premuto il pulsante di menu (a destra), posizionarsi sul menu Icons, portare il puntatore sul comando Format Disk e rilasciare il pulsante del mouse.***

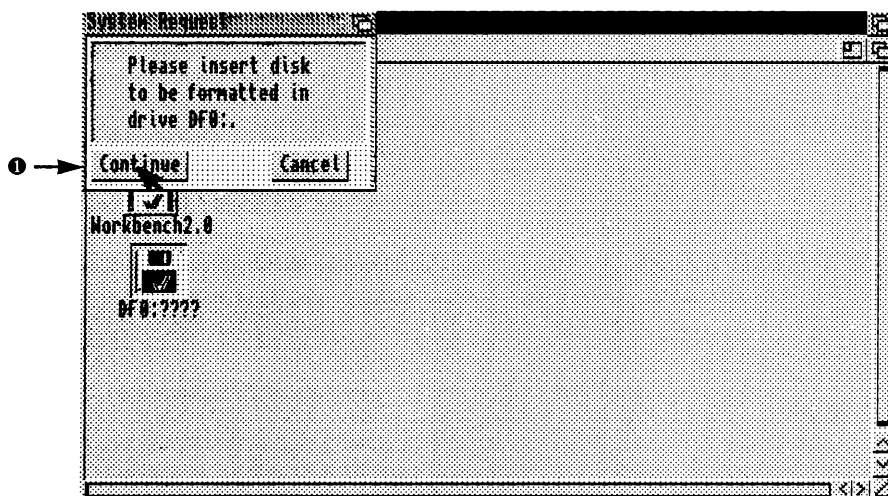


➊ voce di menu Format Disk

4. ***Appare una finestra di richiesta che invita a inserire il disco Workbench2.0 in una unità. Inserire il disco Workbench2.0, posizionare il puntatore sul pulsante Continue e premere il pulsante di selezione (a sinistra) del mouse.***

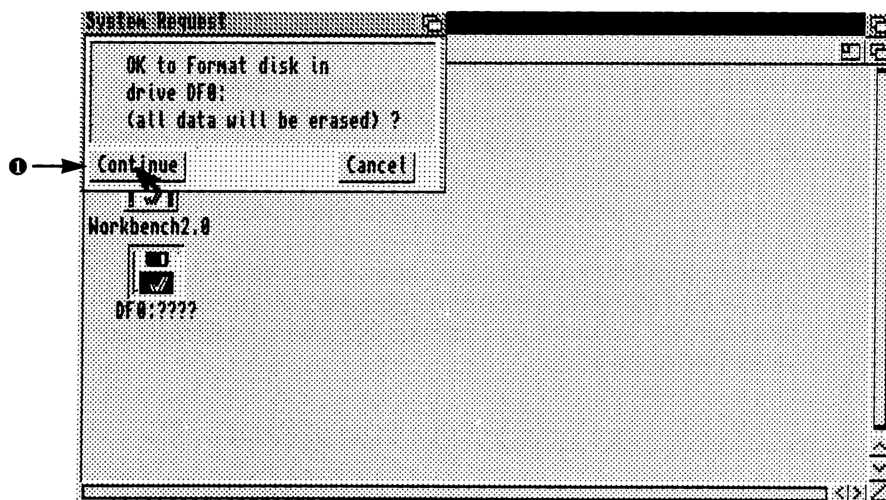
   Prima di poter formattare un disco vuoto, il computer Amiga deve caricare il programma apposito dal disco Workbench2.0.

5. ***Appare una finestra di richiesta che invita a inserire nell'unità il disco da formattare. Introdurre il disco, posizionarsi sul pulsante Continue e premere il pulsante di selezione (a sinistra).***



➊ **pulsante Continue**

Appare una ulteriore finestra di richiesta con cui viene domandata conferma per la formattazione del disco inserito nell'unità. Viene anche ricordato che tutti i dati sul disco verranno distrutti.



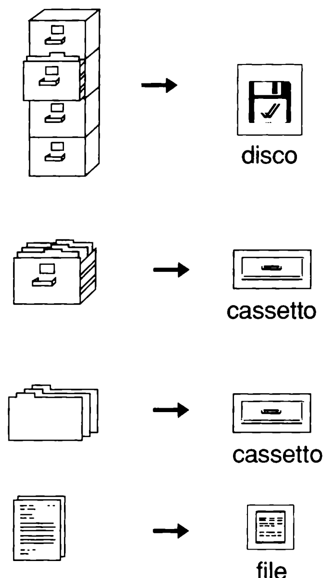
➊ **pulsante Continue**

6. ***Posizionare il puntatore sul pulsante Continue nella finestra di richiesta e premere il pulsante di selezione (a sinistra).***

Una volta iniziata la formattazione, appare una finestra di richiesta con l'indicazione del cilindro correntemente formattato e verificato. Completata l'operazione, l'icona relativa al disco reca la denominazione Empty (vuoto). Si può allora attribuire il nome desiderato mediante il comando Rename del menu Icons.

1.8.2 Sistemazione dei file su disco

Per una più logica sistemazione dei dati sui dischi, questi ultimi vengono convenzionalmente suddivisi in cassetti. L'idea è di paragonare un disco ad un casellario, nei cui cassetti vengono riposte in maniera ordinata delle cartelle a loro volta contenenti vari fogli.



Un disco vuoto formattato non presenta cassetti. L'immagazzinamento di dati in un simile disco corrisponderebbe all'archiviazione disordinata di documenti in un casellario senza cassetti. Aprendo la finestra del disco, verrebbero visualizzate tutte le icone dei file. Se il disco contenesse parecchie icone, sarebbe necessario far scorrere la finestra per individuare l'icona desiderata, con una perdita di tempo notevole. È invece opportuno creare dei cassetti, nei quali sistemare i file.

Si supponga di voler memorizzare su disco dei resoconti mensili d'affari concernenti i libri paga, l'inventario, le vendite, le spese di gestione, ecc. Questi dati si potrebbero sistemare nel seguente modo:

Innanzitutto, è necessario attribuire al disco un nome appropriato in questo esempio può essere Reports (resoconti). Per denominare il disco, utilizzare la voce Rename dal menu Icons.

1. ***Inserire il disco formattato nell'unità a disco.***

   Il disco formattato è denominato Empty (vuoto).

2. ***Selezionare l'icona disco Empty.***

   Posizionare il puntatore sull'icona e premere il pulsante di selezione (a sinistra).

3. ***Tenere premuto il pulsante di menu (a destra), posizionarsi sul titolo del menu Icons e portare il puntatore in corrispondenza della voce Rename.***

   Il comando Rename appare evidenziato.

4. ***Rilasciare il pulsante di menu (a destra).***

   Viene visualizzata una finestra di richiesta contenente la parola Empty. Utilizzare il tasto Backspace per cancellare Empty. Digitare invece la parola Reports.

5. ***Premere il tasto Return.***

   L'icona disco appare ora denominata Reports.

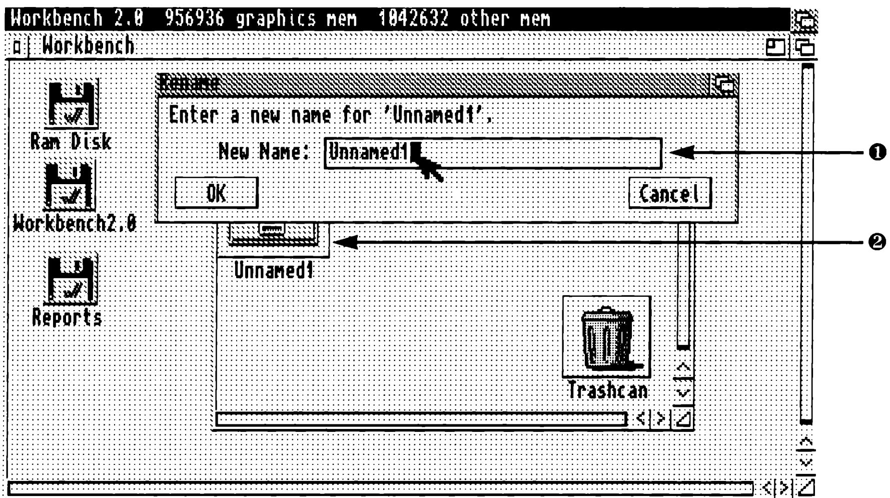
A questo punto, si possono creare quattro cassetti relativi ai trimestri (Quarter) dell'anno Quarter1, Quarter2, Quarter3 e Quarter4. I cassetti vengono creati mediante il comando New Drawer (nuovo cassetto) del menu Window.

1. ***Aprire la finestra del disco Reports facendo doppio click sull'icona disco.***

   Viene visualizzata la finestra del disco Reports.

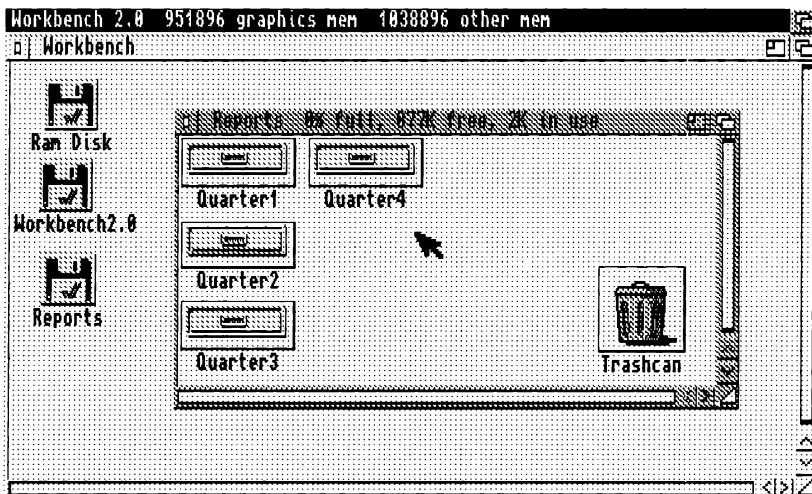
2. ***Selezionare la finestra del disco Reports e scegliere il comando New Drawer dal menu Window.***

   Nella finestra è ora visibile un nuovo cassetto con la denominazione Unnamed1 (senza nome). Appare anche una finestra di richiesta con cui è possibile rinominare il cassetto.



➊ **finestra di richiesta per la ridenominazione**
➋ **icona New Drawer**

Seguire le istruzioni di cui al punto 2 per creare gli altri cassetti, in modo da visualizzare quanto segue nella finestra Reports:



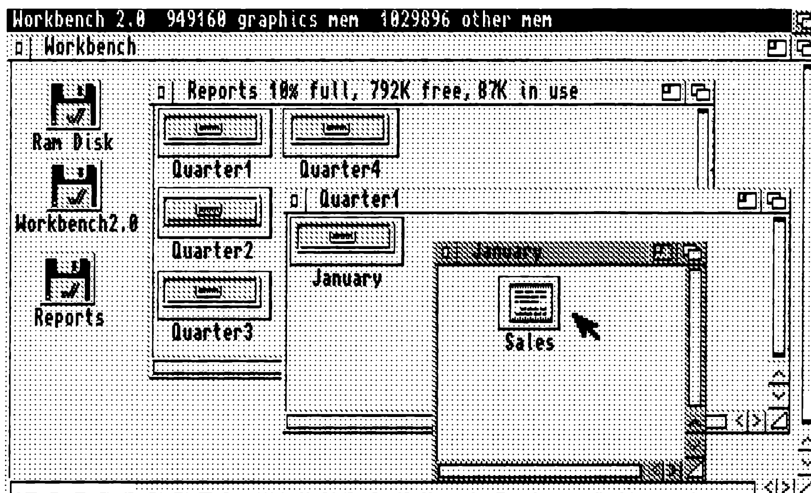
I file possono essere sistemati a piacimento nei vari cassetti; tuttavia, per maggiore accuratezza ogni cassetto può contenere dei sottocassetti corrispondenti ai mesi del relativo trimestre.

Ad esempio, all'interno del cassetto Quarter1 si possono creare i cassetti January (gennaio), February (febbraio) e March (marzo). Utilizzare ancora il comando New Drawer.

1. ***Aprire la finestra Quarter1 facendo doppio click sull'icona cassetto corrispondente.***
2. ***Selezionare il comando New Drawer dal menu Window.***

   Nella finestra Quarter1 è ora visibile una icona cassetto con la denominazione Unnamed1 (senza nome). Appare anche una finestra di richiesta con cui è possibile ridenominare il cassetto. Nell'esempio, attribuire al cassetto il nome January.

Creare altri due cassetti denominati February e March procedendo in modo analogo. Inoltre, ciascun mese può disporre di ulteriori cassetti; così ad esempio Quarter1 può contenere il cassetto January che a sua volta può includere il cassetto relativo al resoconto mensile delle vendite, denominato Sales (vendite).



1.8.3 I percorsi

Quando un programma richiede il nome di un file, è necessario specificare il relativo **percorso** completo. Il percorso serve a individuare la denominazione del disco, o locazione, e di tutti i cassetti che riconducono al file in questione.

Il metodo di riferimento ai file varia a seconda del programma. In alcuni casi sono previsti degli appositi riquadri (i riquadri di testo), all'interno dei quali è possibile immettere il nome del disco, del cassetto o del file. A volte poi può essere necessario indicare l'intero percorso.

Per specificare il percorso in maniera corretta, occorre quanto segue :

1. La denominazione del disco seguita dai due punti. Per esempio

   Reports :

   È anche possibile sostituire il nome di volume del disco con la denominazione dell'unità a disco, come DF0:, DF1:, o DF2:. In tal caso, accertarsi che il disco si trovi nell'unità specificata.

2. Per collocare un file nella finestra del disco, anziché in un cassetto, è necessaria la specificazione del nomefile subito dopo i due punti. Per esempio

   Reports:Sales

   L'icona del file Sales viene contenuta nella finestra Reports.

3. Desiderando invece collocare il file in un cassetto, occorre prima indicare la denominazione del cassetto seguita da una barra obliqua e poi il nomefile

   ReportsQuarter1/Sales

   L'icona del file Sales viene contenuta nella finestra Quarter1. E' dunque necessario aprire innanzitutto la finestra Reports e poi il cassetto Quarter1.

4. Nell'esempio utilizzato nel presente manuale è stato creato un altro cassetto denominato January. Per collocare il file nel cassetto January, bisogna specificare ciascun cassetto seguito da una barra obliqua e infine il nomefile

   ReportsQuarter1/January/Sales

   L'icona relativa al file Sales si trova nella finestra January. Pertanto, prima di giungere al file in questione, occorre aprire nell'ordine la finestra Reports, la finestra Quarter1 e il cassetto January.

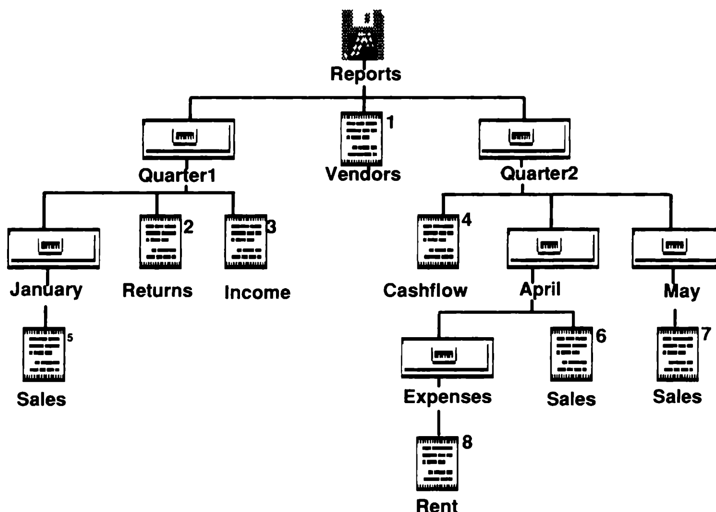
Lo schema riportato a pag.1-49 illustra alcuni esempi per la determinazione dei nomi dei percorsi.

Riepilogo

Per specificare un percorso in maniera corretta, è necessario digitare:

1. La denominazione del disco seguita dai due punti, come in Reports: o DF0:.
2. La sequenza completa delle denominazioni dei cassetti, ciascuna delle quali seguita da una barra obliqua.
3. Il nome del file.

Schema con Percorso Esemplificativo



Lo schema sopra riportato fornisce un esempio di sistemazione di dati su disco. L'apertura dell'icona disco Reports determina la visualizzazione dei cassetti Quarter1, Quarter2 e del file Vendors (venditori) nella finestra del disco Reports.

Partendo da Quarter1 è possibile visualizzare nella relativa finestra il cassetto January e i file Returns (profitti) e Income (reddito). Partendo da Quarter2, si visualizzano i cassetti April (aprile) e May (maggio) e il file CashFlow (cassa), e così via.

In un disco si possono avere più file denominati allo stesso modo. Ad esempio, nello schema sono visibili tre file denominati Sales; tuttavia, ciascuno di essi è contenuto in un cassetto diverso. Se il percorso viene specificato in maniera corretta, non sussiste alcuna possibilità che i dati di questi tre file si sovrappongano.

Qui di seguito è riportato un elenco dei percorsi necessari per richiamare i file dello schema:

1 ReportsVendors
2ReportsQuarter1/Returns
3ReportsQuarter1/Income
4ReportsQuarter2/CashFlow
5ReportsQuarter1/January/Sales
6ReportsQuarter2/April/Sales
7ReportsQuarter2/May/Sales
8ReportsQuarter2/April/Expenses/Rent

1.8.4 Denominazione dei file

Per la denominazione dei file, è buona consuetudine attenersi ad alcune regole:

- Il nome del file non può essere costituito da più di 30 caratteri.
- Il nome del file non può contenere i due punti () e la barra obliqua (/), utilizzati per separare le denominazioni dei dischi e dei cassetti nell'indicazione del percorso.
- Evitare di digitare spazi vuoti all'inizio o alla fine del nome del file poiché non sono facilmente identificabili sullo schermo e creano confusione.
- L'uso delle maiuscole o delle minuscole è irrilevante poiché la differenza non viene riconosciuta nel nome del file. Tuttavia, al momento della specificazione del nome del file il computer Amiga rispetta il tipo di carattere utilizzato.
- Un cassetto non può contenere due file con la stessa denominazione. Se ad esempio nel cassetto Quarter1 si trova già un file denominato Sales, non è possibile creare un secondo file con lo stesso nome. Il computer Amiga infatti sovrappone il nuovo file all'originale.
- Due file possono avere la medesima denominazione purché si trovino in due cassetti diversi. Si può perciò avere un file Sales contenuto nel cassetto January di Quarter1 e uno nel cassetto February. In sostanza, è importante che i percorsi che portano ai file denominati allo stesso modo siano diversi.

Capitolo 2. Operazioni fondamentali

Negli esercizi guidati sono state apprese le operazioni fondamentali sull'uso di Amiga, come ad esempio usare il mouse per spostare il puntatore, usare i menu e fare copie backup dei dischi. Questo capitolo rivede ciò che era stato imparato negli esercizi guidati e presenta altre informazioni più particolareggiate, le quali spiegano:

- il sistema Workbench
- altre tecniche d'uso del mouse
- come rispondere alle finestre di richiesta
- le caratteristiche dello schermo di Workbench
- le caratteristiche speciali delle finestre
- i pulsanti standard usati su Amiga
- i diversi tipi di icone
- i quattro menu di Workbench

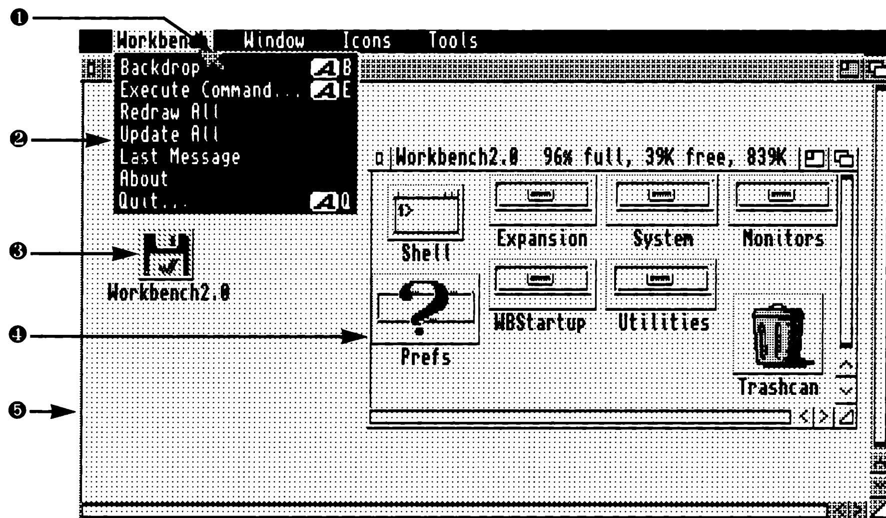
Se l'utente ha seguito le fasi delineate negli esercizi guidati dovrebbe aver effettuato un nuovo avviamento di Amiga con la copia backup del disco Workbench2.0. *Se invece non ha mai utilizzato Amiga e ha saltato il Capitolo 1, è opportuno che lo legga prima di iniziare questo capitolo.*

Le informazioni contenute in questo capitolo sono strutturate in sezioni indipendenti e di facile consultazione. Ogni sezione contiene una spiegazione e, nella maggior parte dei casi, una dimostrazione fase per fase. Ad esempio, per ottenere informazioni su un particolare pulsante di una finestra, si può consultare la sezione "Le finestre", la quale ha un sottotitolo che spiega il funzionamento del pulsante.

Una volta terminato questo capitolo, l'utente sarà pronto ad usare i programmi dei dischi Workbench2.0 e Extras2.0.

2.1 Il sistema Workbench

Amiga funziona con un sistema con schermo, finestre, icone, menu, mouse e puntatore, disponibile per tutte le applicazioni. Questo sistema è conosciuto con il nome di Workbench. Segue una breve spiegazione di ognuno di questi elementi:



❶ **puntatore**
❷ **menu**
❸ **icona**
❹ **finestra**
❺ **schermo**

schermo

Area della visualizzazione che ha gli stessi attributi video, vale a dire il numero di pixel su ogni riga, il numero dei colori, e la palette dei colori. Gli schermi hanno le stesse dimensioni dell'area di visualizzazione (a volte anche maggiori). Diversi schermi possono essere aperti contemporaneamente.

finestra	Area rettangolare dello schermo che può accettare o visualizzare informazioni. Sullo schermo possono essere aperte contemporaneamente diverse finestre, ma solo una finestra alla volta può accettare le informazioni. Molti programmi sono eseguiti utilizzando finestre; ad esempio si possono avere una finestra di elaborazione di testi e una finestra di fogli elettronici aperte contemporaneamente sullo schermo di Workbench.
icona	Piccola immagine che rappresenta dischi, cassetti, file o programmi memorizzati su dischi flessibili, dischi rigidi o altri dispositivi di memorizzazione.
menu	Lista di opzioni dalla quale si può scegliere un'operazione specifica, come copiare un file, cambiare il nome a un'icona o organizzare il contenuto di una finestra.
mouse	Piccolo dispositivo meccanico utilizzato per comunicare con Amiga. Su di esso vi sono due pulsanti che permettono di selezionare le icone per utilizzare e scegliere le opzioni dei menu.
puntatore	Immagine che si può spostare attraverso lo schermo muovendo il mouse. Quando il puntatore viene spostato su un'icona o su certe zone dello schermo, possono poi essere utilizzati i pulsanti del mouse per inviare un messaggio ad Amiga.

Tutti questi elementi insieme forniscono l'ambiente basato sulle icone usato per interagire con Amiga. Questo ambiente è conosciuto con il nome di Workbench (che letteralmente significa "banco di lavoro").

Workbench di Amiga può essere paragonato al banco di lavoro di un carpentiere. Quando un carpentiere deve costruire un mobiletto, mette i propri

attrezzi ed i materiali sul banco di lavoro e poi procede a costruire il mobiletto sulla stessa superficie.

In modo analogo, Workbench di Amiga fornisce all'utente una superficie di lavoro computerizzata. È sufficiente immaginare il puntatore, i menu e le finestre come attrezzi di lavoro e i programmi del disco Workbench2.0, o qualsiasi altra applicazione di software, come i materiali. Gli attrezzi e i materiali vengono usati su Workbench di Amiga per progettare o creare un file, che sia un file di testo in un programma di elaborazione di testi, un file di animazione in un programma video o un file di dati in un programma di fogli elettronici.

Il principale componente visivo di Workbench è lo schermo. Anche se l'utente utilizza un'applicazione commerciale, è probabile che il primo schermo che vede sia lo schermo di Workbench. A volte le applicazioni iniziano con uno schermo specializzato, ma lo schermo di Workbench di solito è presente in un qualche punto dello sfondo.

Il disco flessibile che contiene il software di base Amiga viene chiamato disco Workbench2.0, che quando viene aperto mostra una finestra chiamata Workbench2.0. Ne deriva che molti elementi portano lo stesso nome, ma tutti fanno parte dell'ambiente Workbench.

2.2 Tecniche di uso del mouse

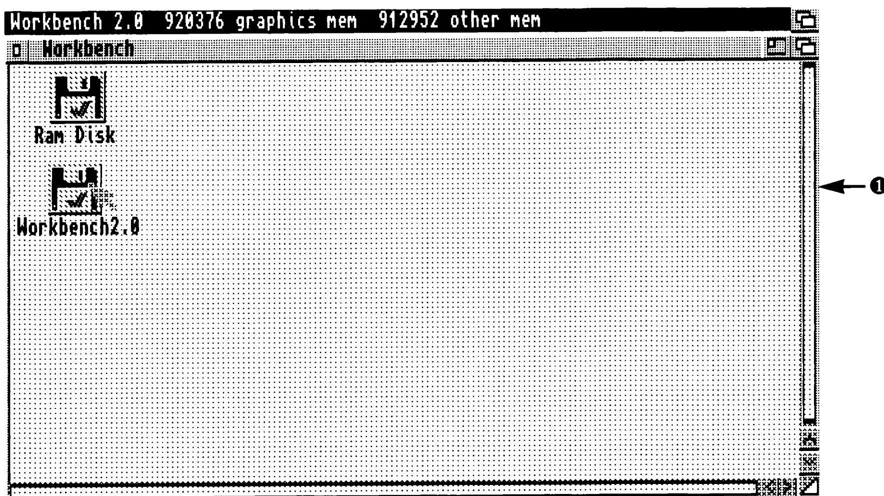
Il mouse permette di comunicare con Amiga spostando e posizionando un puntatore e quindi premendo uno dei pulsanti del mouse stesso. Nonostante i pulsanti siano soltanto due, essi permettono di effettuare parecchie operazioni.

Quando un'istruzione indica il premere il pulsante (o "fare click" sul pulsante del mouse, ciò significa premere e rilasciare il pulsante. **Tenere premuto** il pulsante significa premerlo fino a che non viene indicato di rilasciarlo.



Premere = premere e rilasciare
Indicare = spostare la punta del puntatore sopra un oggetto della visualizzazione

Per indicare un'icona, usare il mouse per spostare il puntatore in modo tale che la punta si trovi sull'elemento, come indicato di seguito:



❶ **puntatore**

Nel Capitolo 1 erano state usate le parole destra e sinistra per specificare i pulsanti del mouse da premere. In tutto il resto del manuale, però, i pulsanti verranno indicati con i loro nomi corretti. Il pulsante sinistro è il pulsante di selezione, quello destro il pulsante di menu.

2.3 Il pulsante di selezione

Il pulsante sinistro del mouse è il pulsante di selezione. Con esso vengono scelti, o selezionati, le icone, le finestre o gli schermi che si vogliono usare. Il pulsante di selezione può inoltre essere utilizzato per spostare, o trascinare, gli elementi attraverso lo schermo.

2.3.1 La selezione

Prima di lavorare con un'icona, una finestra o uno schermo, occorre selezionarli. Ad esempio, quando viene selezionata, un'icona può essere copiata, ridenominata o anche cancellata.

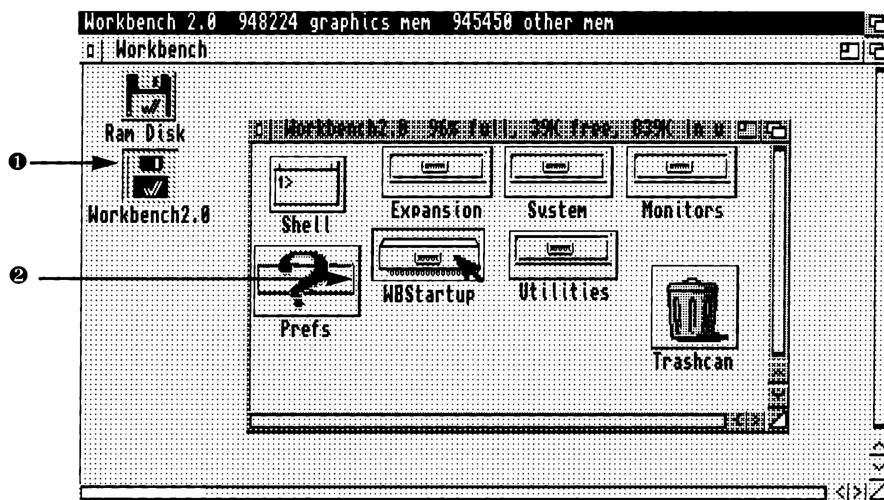
Tutte le icone sono circondate da un riquadro. Quando un'icona non è selezionata, il riquadro appare sollevato dalla superficie dello schermo o della finestra.

Quando l'icona è selezionata, il riquadro pare rientrare nella superficie dello schermo o della finestra. Alcune icone possono cambiare colore o forma quando vengono selezionate. Le icone dei cassetti possono trasformarsi da cassetto chiuso ad aperto.

Per selezionare un'icona:

1. ***Posizionare il puntatore sull'icona.***
   Assicurarsi che la punta si trovi all'interno del riquadro dell'icona.

2. ***Premere il pulsante di selezione.***
   L'icona cambierà aspetto, indicando così che è stata selezionata.



❶ selezionato
❷ selezionato

Se il pulsante di selezione viene premuto mentre il puntatore si trova in un altro punto dello schermo o della finestra, l'icona cesserà di essere selezionata e tornerà ad avere l'aspetto originario.

Per selezionare uno schermo o una finestra:

1. ***Premere il pulsante di selezione mentre il puntatore si trova all'interno dello schermo o della finestra, ma non su un'icona.***

Quando una finestra viene selezionata, il contorno che la circonda cambia colore. Quando viene selezionata una finestra di Workbench, il contorno di tale finestra viene evidenziato e la quantità di memoria disponibile è visualizzata nella parte alta dello schermo.

2.3.2 Selezione di più icone

A volte è necessario selezionare diverse icone contemporaneamente. Quando vengono selezionate più icone, esse possono essere trattate come un'entità unica. In una sola operazione è possibile cancellare, spostare o copiare l'intero gruppo.Vi sono tre modi per selezionare più icone: **la selezione per trascinamento**, la **selezione estesa** e la voce di menu Select Contents, spiegata a pagina 2-58.

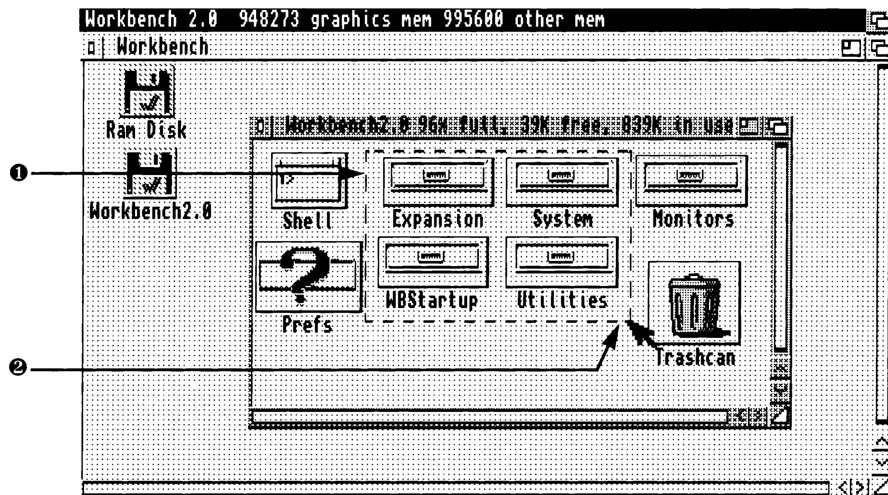
La selezione per trascinamento è un modo per selezionare diverse icone contemporaneamente usando il mouse per disegnare un riquadro attorno ad esse. Per fare ciò:

1. ***Spostare il puntatore fuori dell'icona più esterna che si vuole includere nel riquadro.***

   Fare in modo che il puntatore non tocchi nessuna icona.

2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse.***

   Mentre si sposta il mouse viene disegnato un riquadro tratteggiato.



❶ **punto d'inizio**
❷ **punto di fine**

3. ***Quando il riquadro circonda le icone da selezionare, rilasciare il pulsante.***

   Tutte le icone che si trovano all'interno del riquadro tratteggiato vengono così selezionate.

La selezione estesa è utile quando le icone da selezionare non possono essere racchiuse in un unico riquadro. Per usare la selezione estesa:

1. ***Selezionare la prima icona.***
2. ***Tenere premuto il tasto Shift.***
3. ***Selezionare le altre icone.***

   Mentre Shift è premuto, posizionare il puntatore su ogni icona e premere il pulsante di selezione.

4. ***Rilasciare Shift.***

   Ogni icona su cui è stato fatto click sarà così selezionata.

2.3.3 Il doppio click

Fare doppio click significa premere il pulsante di selezione due volte in successione rapida. Quando il puntatore si trova su un'icona e il pulsante di selezione viene premuto due volte, appare una finestra e il programma viene avviato.

È possibile regolare il tempo stabilito per il doppio click usando l'Input Editor, descritto a pagina 3-7.



2.3.4 Trascinamento

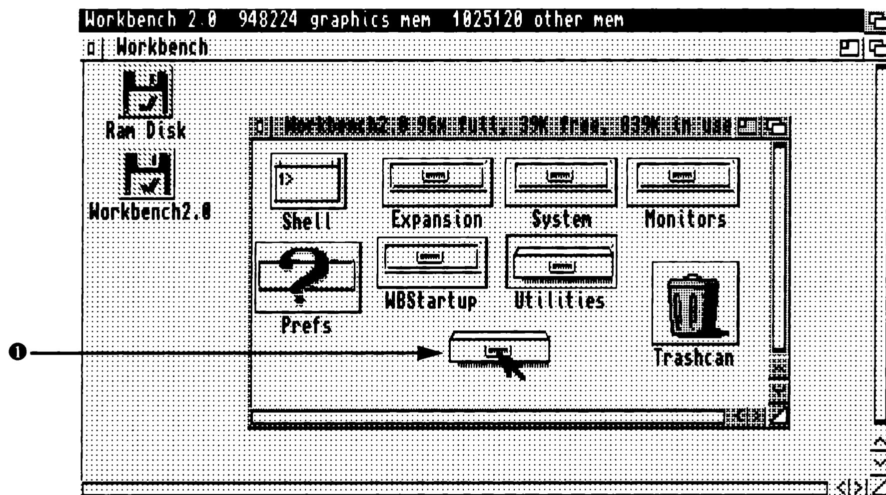
Il trascinamento è l'azione di spostare un'icona, una finestra o uno schermo.

2.3.4.1 Trascinamento di un'icona

Un'icona può essere spostata in un'altra finestra trascinandola fuori dalla finestra in cui si trova e portandola nella nuova finestra. Le icone possono anche essere copiate e cancellate trascinandole in determinate aree dello schermo o in una finestra (questo viene spiegato nella sezione "Le icone").

Per trascinare un'icona:

1. ***Posizionare il puntatore sull'icona.***
2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse.***
   Una copia dell'icona si sposta insieme al puntatore.



❶ **trascinamento del cassetto Utilities**

3. ***Rilasciare il pulsante di selezione quando l'icona è posizionata nel punto desiderato.***

Se sono state selezionate diverse icone, esse possono essere trascinate tutte contemporaneamente. Tenere premuto Shift, indicare una delle icone, tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse. Tutte le icone selezionate si spostano così insieme al mouse.

2.3.4.2 Trascinamento di una finestra

Quando sullo schermo di Workbench sono aperte diverse finestre, esse possono sovrapporsi. Le finestre possono allora essere spostate per trascinamento. Questa operazione consente di vedere le informazioni presenti in tutte le finestre.

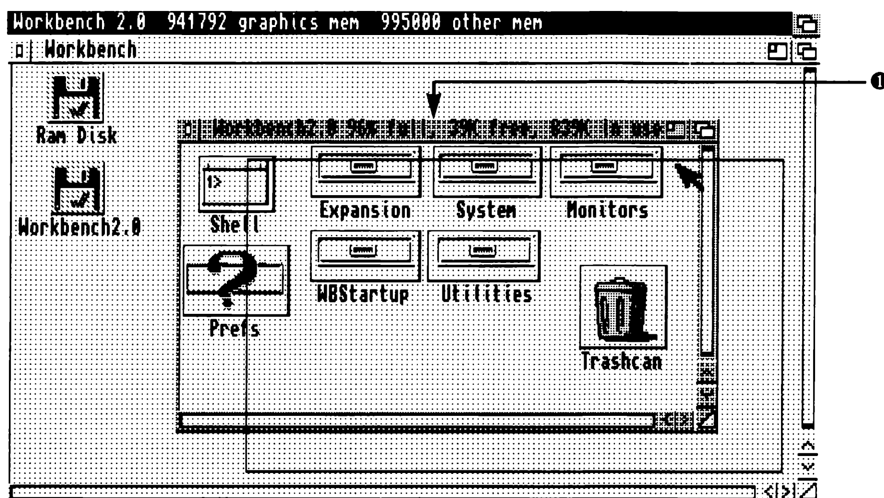
Per trascinare una finestra:

1. ***Posizionare il puntatore sul contorno superiore della finestra, assicurandosi però che esso non tocchi nessuno dei pulsanti quadrati agli angoli del contorno stesso.***

   Quest'area si chiama barra del titolo della finestra.

2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse.***

   Appare una sagoma della finestra che si sposta attraverso lo schermo.



❶ **barra del titolo**

3. ***Trascinare la sagoma nel punto in cui si desidera spostare la finestra, quindi rilasciare il pulsante di selezione.***

   Quando il pulsante di selezione viene rilasciato, la finestra appare nella nuova posizione.

2.3.4.3 Trascinamento di uno schermo

Con Amiga si possono avere più schermi aperti contemporaneamente. Ad esempio, l'utente può avere lo schermo Workbench, uno schermo per programma terminale che permette di comunicare con altri computer e un editore di testo aperti contemporaneamente. Si può vedere parte di ogni schermo trascinandolo.

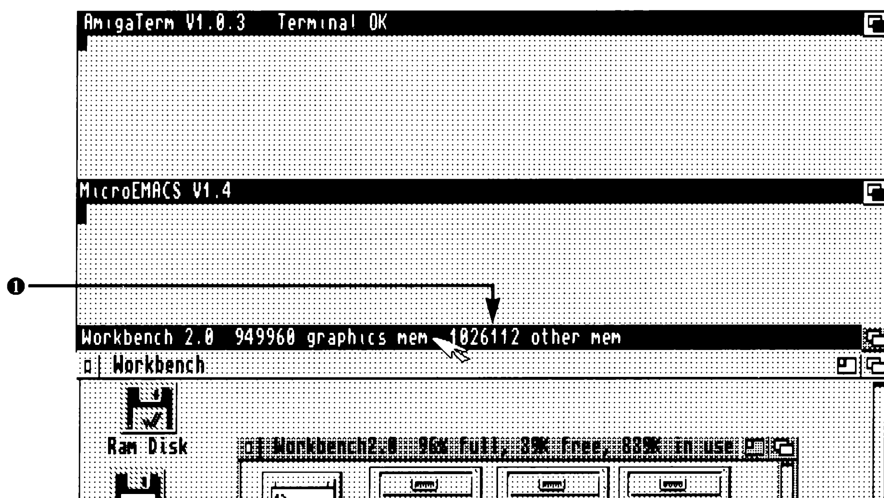
Per trascinare uno schermo:

1. ***Posizionare il puntatore sulla barra del titolo dello schermo.***

   Questa è l'area che attraversa la parte superiore dello schermo.

2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione.***
3. ***Spostare il mouse verso il basso.***

Per rendere visibile uno schermo, si può soltanto trascinare verso il basso, non verso l'alto, lo schermo che gli sta davanti. Tuttavia, se uno schermo è più grande dell'area di visualizzazione del monitor, può essere spostato in alto, in basso o di lato per vedere tutte le aree dello schermo.



❶ **barra del titolo**

Un altro metodo per trascinare uno shermo consiste nel tenere premuto il tasto Amiga sinistro e il pulsante di selezione, quindi spostare il mouse verso l'alto o il basso. La posizione del puntatore non ha alcuna importanza.

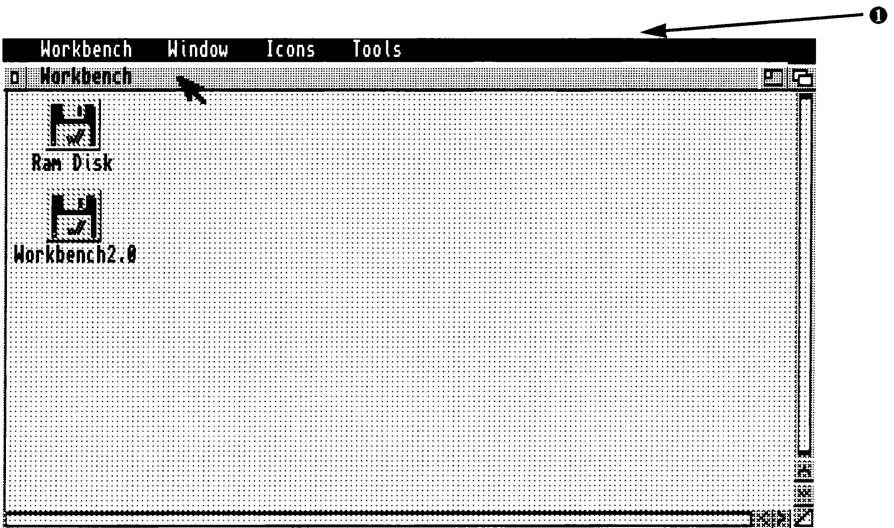
2.4 Il pulsante di menu

Il pulsante destro del mouse è il pulsante di menu e viene utilizzato per visualizzare i menu e sceglierne le voci.

Esso può essere usato anche per annullare un'operazione che viene eseguita dal pulsante di selezione, come ad esempio la selezione per trascinamento. L'annullamento viene descritto alla fine di questa sezione.

2.4.1 Uso dei menu

Per vedere i menu disponibili, tenere premuto il pulsante di menu e i titoli dei menu appariranno nella parte alta dello schermo. Workbench ha quattro menu: Workbench, Window (finestra), Icons (icone) e Tools (strumenti).



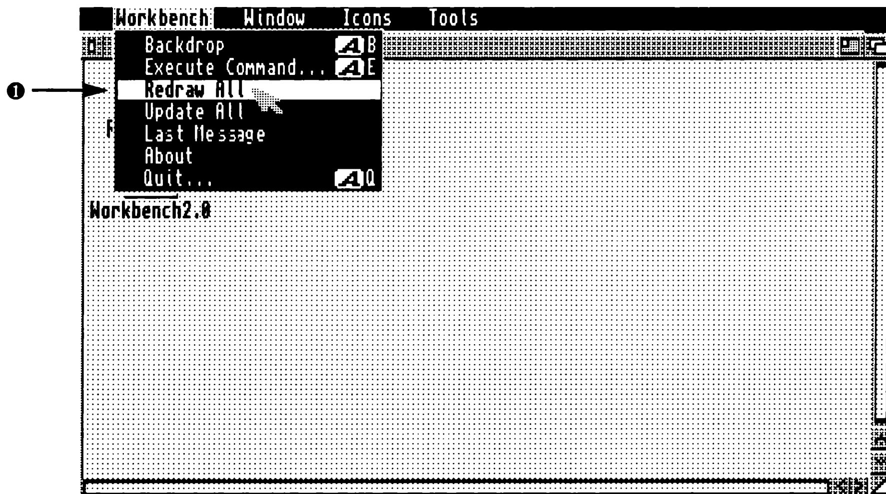
➊ **barra del menu**

Per vedere le voci di un menu, continuare a tenere premuto il pulsante di menu e indicare i diversi titoli dei menu. Quando il puntatore tocca una parte qualsiasi del titolo le voci disponibili venegono elencate sotto al titolo.

Per scegliere una voce di menu:

1. ***Continuare a tenere premuto il pulsante di menu.***
2. ***Spostare il puntatore verso il basso del menu.***

   Ogni voce di menu viene evidenziata quando è indicata dal puntatore.

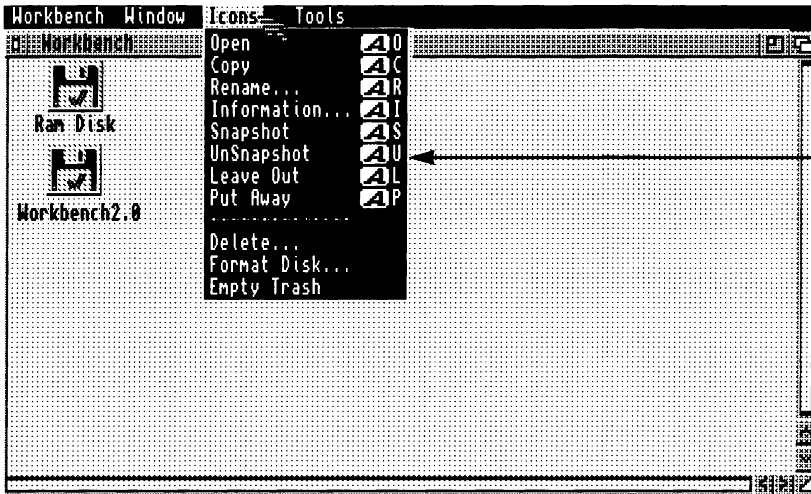


❶ **voce di menu evidenziata**

3. ***Quando la voce di menu scelta è evidenziata, rilasciare il pulsante di menu.***

Non tutte le voci di menu sono sempre disponibili. Le voci non disponibili sono in grigio (e non visualizzate chiaramente) e non vengono evidenziate quando il puntatore passa sopra ad esse.

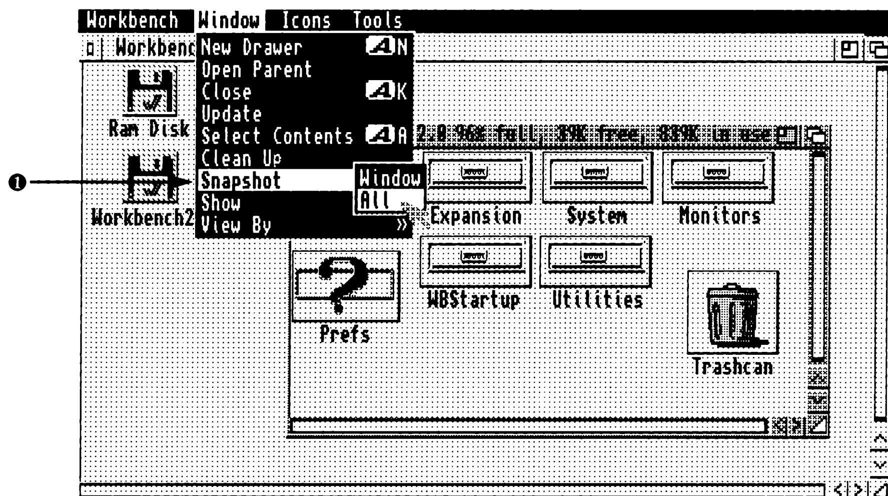
A volte le voci di menu sono in grigio perché sullo schermo deve essere selezionato qualcosa. Per esempio, tutte le voci del menu Icons sono in grigio se sullo schermo non è selezionata un'icona.



❶ **menu in grigio**

Alcune voci di menu possono avere **sottomenu**. Questi rappresentano opzioni ulteriori che appaiono a destra della voce di menu (se esso ha un sottomenu, vi è il simbolo >> dopo il nome del menu). È necessario scegliere un'opzione dalla lista del sottomenu per usare la voce di menu.

Per esempio, quando viene indicata la voce di menu Snapshot nel menu Windows, appare un sottomenu. Per poter usare Snapshot è necessario scegliere o Window o All (le due opzioni vengono spiegate nella sezione "Snapshot", a pagina 2-59).



➊ sottomenu

Per scegliere un'opzione di un sottomenu:

1. ***Indicare la voce del menu principale.***

   La voce di menu viene evidenziata e appare il sottomenu a destra della voce di menu.

2. ***Continuare a tenere premuto il pulsante di menu, spostare il puntatore sulla prima voce del sottomenu, quindi scorrere la lista verso il basso fino alla voce desiderata.***

   La voce del sottomenu viene evidenziata.

3. ***Rilasciare il pulsante di menu.***

2.4.2 Annullamento di un comando

Si può annullare un'operazione che viene effettuata con il pulsante di selezione premendo il pulsante di menu mentre *si tiene premuto il pulsante di selezione*. Possono essere annullate le seguenti operazioni: selezione, trascinamento e selezione per trascinamento. Seguono alcuni esempi di annullamento di un comando.

Se sono selezionate diverse icone, e si vuole annullare la selezione di tutte, fare click su un'area vuota dello schermo.

Per annullare la selezione di un'icona:

1. ***Posizionare il puntatore sull'icona.***
2. ***Tenere premuti il tasto Shift e il pulsante di selezione, quindi premere il pulsante di menu.***

Se si sta trascinando un'icona o una finestra sullo schermo, e si decide di farla restare nella posizione di partenza, premere il pulsante di menu prima di rilasciare il pulsante di selezione. L'operazione viene così cancellata e l'icona o la finestra non vengono spostate.

La selezione per trascinamento può essere annullata nello stesso modo. Se si stanno selezionando diverse icone, premere il pulsante di menu *senza rilasciare il pulsante di selezione* per cancellare l'operazione. Nessuna icona in tal modo viene selezionata.

Come usare Amiga senza il mouse

Tutte le operazioni effettuate usando il mouse possono anche essere compiute usando la tastiera, come ad esempio spostare il puntatore, selezionare le icone e scegliere le voci del menu (una descrizione della tastiera si trova nel manuale Introduzione all'Amiga). La tabella seguente delinea i metodi d'uso della tastiera:

Operazione	Metodo con il mouse	Metodo con la tastiera
Spostare il puntatore	Spostare il mouse	Tenere premuti un tasto Amiga e un tasto cursore (tenere premuto Shift per spostre più velocemente il puntatore)
Selezionare un'icona, una finestra o uno schermo	Indicare un'icona, una finestra o uno schermo	Indicare un'icona o la barra del titolo
	Fare click sul pulsante di selezione	Tenere premuti i tasti Amiga sinistro e Alt sinistro
Trascinamento	Indicare un'icona o la barra del titolo	Indicare un'icona o la barra del titolo
	Tenere premuto il pulsante di selezione	Tenere premuti i tasti Amiga sinistro e Alt sinistro
	Spostare il mouse	Usare il tasti cursore per spostare il puntatore
	Rilasciare il pulsante di selezione	Rilasciare tutti i tasti

Operazione	Metodo con il mouse	Metodo con la tastiera
Selezione per trascinamento	Tenere premuto il pulsante di selezione	Tenere premuti i tasti Amiga sinistro e Alt sinistro
	Spostare il mouse per disegnare un riquadro attorno alle icone	Usare il tasti cursore per spostare il puntatore e disegnare un riquadro attorno alle icone
	Rilasciare il pulsante di selezione	Quando il riquadro è disegnato, rilasciare tutti i tasti
Scelta di una voce di menu	Tenere premuto il pulsante di menu per visualizzare i menu	Tenere premuti i tasti Amiga destro e Alt destro per visualizzare i menu
	Indicare un titolo dei menu	Continuare a tenere premuti i tasti e usare i tasti cursore per indicare un titolo dei menu
	Indicare una voce di menu	Continuare a tenere premuti i tasti e usare i tasti cursore per indicare una voce di menu
	Rilasciare il pulsante di menu	Rilasciare tutti i tasti
Annullamento	Tenere premuto il pulsante di menu e premere il pulsante di selezione	Tenere premuti i tasti Amiga destro e Alt destro e premere Amiga sinistro e Alt sinistro

Il commando della tastiera equivalente al click sul pulsante di sinistra del mouse è Amiga sinistro e Alt sinistro.

Il commando della tastiera equivalente al click sul pulsante di destra del mouse è Amiga destra e Alt destro.

2.5 Le finestre di richiesta

Prima di cominciare l'esame dei singoli aspetti del sistema Workbench, è bene apprendere le finestre di richiesta.

Una finestra di richiesta è una piccola finestra che un programma come Workbench apre quando ha bisogno di una risposta dall'utente. Le finestre di richiesta vengono incontrate ripetutamente quando l'utente inizia ad usare le diverse parti di Workbench, come i menu, le finestre e le icone. Quando una finestra di richiesta appare, viene immediatamente portata in primo piano sullo schermo e viene selezionata automaticamente.

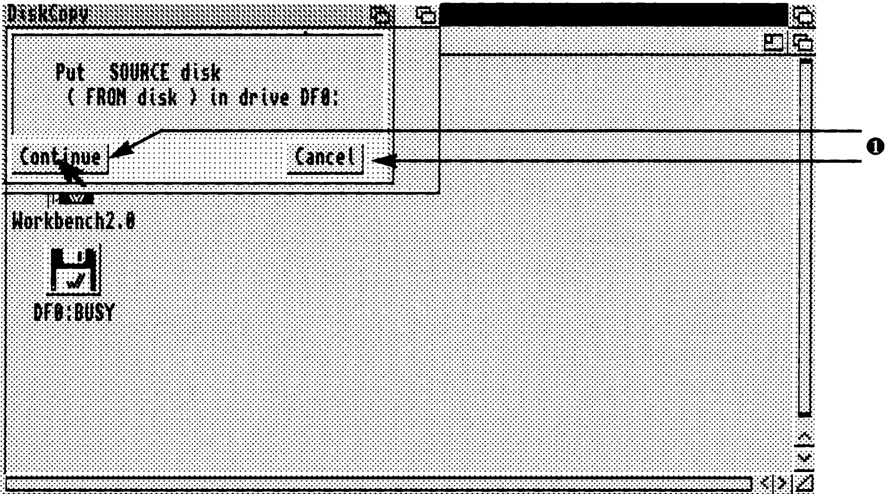
Le finestre di richiesta sono spesso il risultato di una scelta di menu. Diverse voci di menu sono seguite da puntini (...) per indicare che generano finestre di richiesta.



Una finestra di richiesta contiene sempre un testo che spiega che cosa si deve fare. È bene assicurarsi di leggere il testo della finestra di richiesta prima di selezionare un pulsante o di digitare un testo.

2.5.1 Finestre di richiesta di azione

Alcune finestre di richiesta chiedono di scegliere tra due opzioni. Per esempio, possono chiedere all'utente se è sicuro di voler procedere con un'operazione o se vuole annullarla.



❶ **pulsanti di azione**

Queste finestre di richiesta contengono due **pulsanti di azione**. Un pulsante permette di continuare con l'operazione in corso. Generalmente viene indicato con OK, Continue (continuare) o Retry (riprovare). L'altro pulsante è un pulsante Cancel (annullare) e interrompe l'operazione senza effettuare nessuna azione. Per scegliere una delle opzioni selezionare il pulsante giusto.

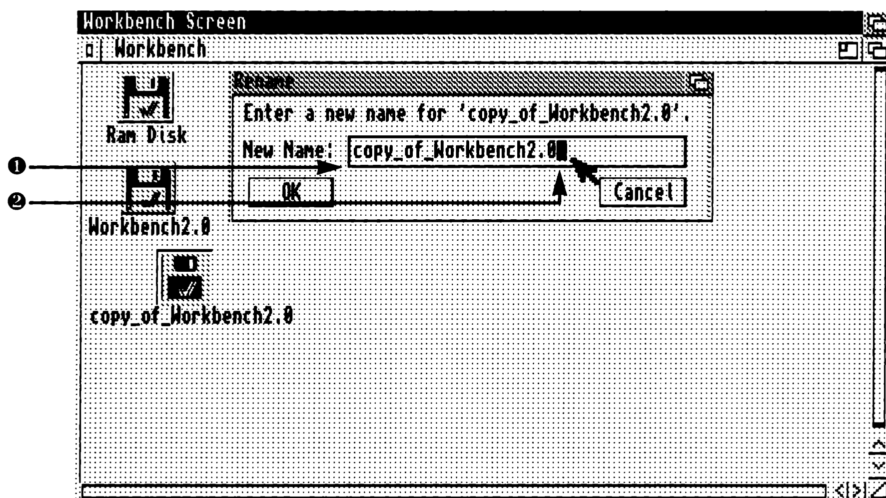
Comandi rapidi dalla tastiera: per selezionare il pulsante che permette di procedere (OK, Continue o Retry), premere Amiga sinistro e il tasto V. Per selezionare il pulsante Cancel, premere Amiga sinistro e il tasto B.

Questi tasti possono essere cambiati con l'editore IControl spiegato nel Capitolo 3.



2.5.2 Finestra di richiesta di testo

Un altro tipo di finestra di richiesta è quella che chiede di digitare un testo. Questo tipo di finestra di richiesta contiene un **riquadro testo**, un riquadro rettangolare che consente di immettere un testo. Ad esempio, la seguente finestra di richiesta appare quando viene scelta la voce di menu Rename (ridenominare).



➊ **riquadro testo**
➋ **cursore**

Quando la finestra di richiesta appare, il riquadro testo viene selezionato automaticamente. Quando si scrive con la tastiera, il testo appare a sinistra del **cursore** (la casellina evidenziata all'interno del riquadro testo).

Se viene premuto il pulsante di selezione mentre il puntatore si trova in un altro punto dello schermo, la finestra di richiesta può non essere più selezionata. Per immettere un testo si deve spostare il puntatore all'interno del riquadro testo e quindi premere il pulsante di selezione.

A volte i pulsanti di testo contengono informazioni che devono essere modificate. Ad esempio, quando si sceglie la voce di menu Rename, il riquadro testo può contenere il nome corrente dell'icona. Di seguito sono riportati alcuni comandi rapidi dalla tastiera per modificare il testo all'interno di un riquadro testo:

Del	Cancella il carattere evidenziato dal cursore.
Backspace	Cancella il carattere a sinistra del cursore.
Amiga destro-X	Cancella tutto il testo nel riquadro.
Amiga destro-Q	Recupera quanto si trovava nel riquadro prima delle modifiche apportate al testo.
Shift-cursore a sinistra	Sposta il cursore all'inizio della riga.
Shift-cursore a destra	Sposta il cursore alla fine della riga.
Shift-Del	Cancella il carattere evidenziato dal cursore e tutti i caratteri a destra del cursore.
Shift-Backspace	Cancella tutti i caratteri a sinistra del cursore.

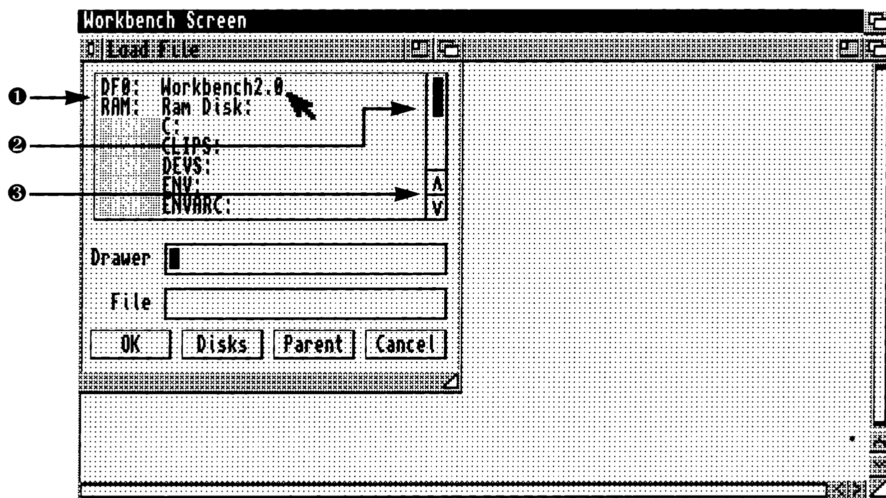
Quando il testo nel pulsante è corretto, premere Return (con alcuni programmi può essere necessario selezionare un pulsante di azione). La finestra di richiesta scompare e l'azione viene eseguita.

2.5.3 Finestra di richiesta di file

Un altro tipo di finestra di richiesta è quella che consente di specificare il nome di un file. Queste finestre di richiesta di solito appaiono in modo tale da permettere all'utente di specificare un file dal quale leggere o salvare informazioni.

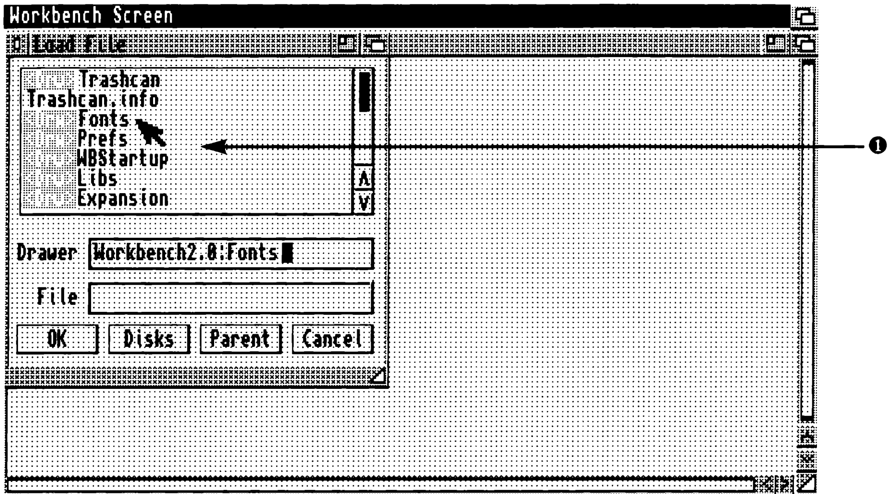
Una finestra di richiesta di file contiene abitualmente una lista dei file compresi nel Workbench o nel disco d'avviamento .Per leggere l'intero elenco, trascinare la barra di scorrimento verso l'alto o il basso o selezionare le frecce di scorrimento. Se il file desiderato si trova in un cassetto diverso o su un altro disco, i pulsanti della finestra di richiesta permettono di cercarlo.

Selezionando il pulsante Disks (dischi), e viene visualizzato un elenco di unità a disco flessibile, partizioni del disco rigido e volumi assegnati (questi ultimi vengono spiegati più avanti nel manuale).



❶ **unità disponibili**
❷ **barra de scorrimento**
❸ **frecce di scorrimento**

Per vedere l'elenco di file e cassetti disponibili su un disco, indicare il nome del disco e premere il pulsante di selezione. La visualizzazione cambia ed elenca i file e i cassetti presenti su quel disco.



❶ **cassetti disponibili sul disco Workbench 2.0.**

Se il file si trova in un cassetto, indicare il nome del cassetto e premere il pulsante di selezione per fare apparire un elenco dei file contenuti nel cassetto. Quando viene visualizzato il nomefile corretto, indicare il nomefile e premere il pulsante di selezione.

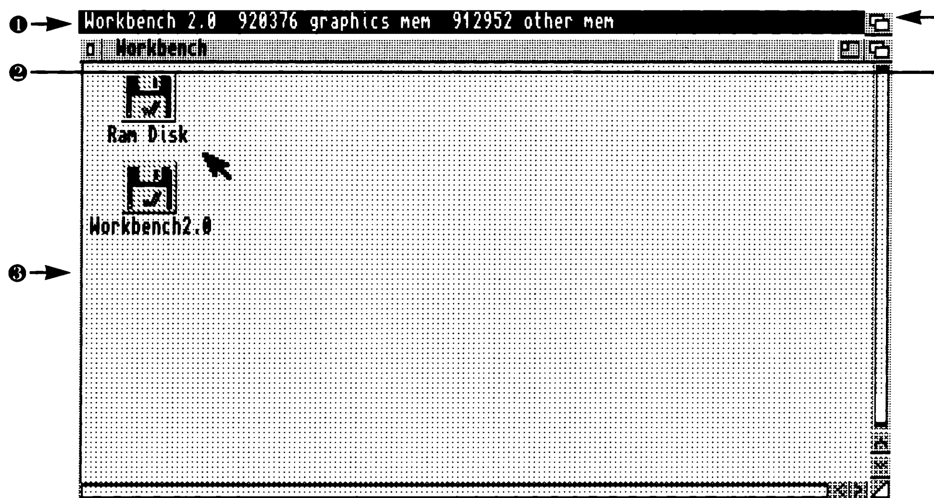
Quando da un elenco vengono selezionati un disco o un cassetto, il nome appare nel riquadro testo Drawer (cassetto). Quando viene selezionato un nomefile, esso appare nel pulsante File. I nomi corretti del disco o del cassetto possono anche essere scritti direttamente nei riquadri testo. Facendo click all'interno del riquadro testo appare un cursore. Si possono quindi digitare i nomi esatti.

Il pulsante Parent (madre) riporta al cassetto **madre** della lista di file correntemente visualizzata. Il cassetto padre è il cassetto che si trova un livello più in alto del cassetto mostrato correntemente. Per esempio, se si guarda una lista di file nel cassetto Utilities, selezionando il pulsante Parent si torna alla lista di cassetti e di file del disco Workbench2.0.

Una volta che è stato visualizzato il nomefile corretto, selezionare il pulsante OK. Se si cambia idea e si vuole uscire dalla finestra d richiesta, selezionare il pulsante Cancel.

2.6 Lo schermo di Workbench

Lo schermo di Workbench fornisce il supporto per il lavoro. Le icone e le finestre appaiono su questo schermo.



❶ **barra del titolo**
❷ **pulsante di profondità**
❸ **finestra di Workbench**

2.6.1 La barra del titolo

Il contorno superiore dello schermo è chiamato barra del titolo. Quando viene selezionata una finestra di Workbench, la barra del titolo mostra il nome dello schermo e la quantità di memoria disponibile. Graphics mem (memoria grafica) si riferisce alla **RAM "Chip"** disponibile. La quantità di RAM "Chip" del sistema utilizzato determina quanta memoria è disponibile per la grafica e i suoni digitalizzati. Other mem (altra memoria) si riferisce a tutta l'altra RAM disponibile, compresa qualsiasi RAM di espansione, o **Fast**, usata dal sistema.

Tenendo premuto il pulsante di menu viene visualizzata la barra dei menu, la quale elenca i titoli dei menu. I titoli dei menu disponibili vengono mostrati chiaramente, mentre quelli non disponibili sono in grigio e sfumati.

2.6.2 La finestra di Workbench

Quando viene avviato Amiga, la finestra di Workbench riempie lo schermo di Workbench. Questa finestra contiene le icone per qualsiasi disco rigido collegato ad Amiga, per i dischi flessibili che si trovano in qualsiasi unità e per il Ram Disk. A seconda della configurazione del sistema usato, è possibile che vi siano altre icone nella finestra.

Nonostante la finestra di Workbench sembri e si comporti come una finestra, essa è parte integrante dello schermo di Workbench. Quando la finestra di Workbench viene selezionata, lo stesso accade allo schermo di Workbench.

2.6.3 Come spostare lo schermo di Workbench

Poiché Amiga è multitasking, è possibile avere più schermi aperti contemporaneamente. Per esempio, si può eseguire un programma di grafica sullo schermo di Workbench ed un programma terminale che collega ad un sistema di posta elettronica su un altro schermo. In questo caso, lo schermo di Workbench dovrà essere spostato per poter vedere l'altro schermo. Vi sono diversi modi per effettuare questa operazione.

Un modo per trascinare lo schermo è di posizionare il puntatore sulla barra del titolo, tenere premuto il pulsante di selezione e muovere il mouse. Un altro modo è tenere premuti il tasto Amiga sinistro e il pulsante di selezione,

posizionare il puntatore in un qualunque punto dello schermo o della finestra di Workbench e spostare il mouse verso l'alto o il basso.



Questa azione può essere personalizzata e collegata a un tasto determinato con l'editore IControl spiegato nel Capitolo 3.

La casellina nell'angolo superiore destro dello schermo di Workbench è il suo pulsante di profondità. Si può premere questo pulsante per spostare Workbench dietro o davanti ad altri schermi.

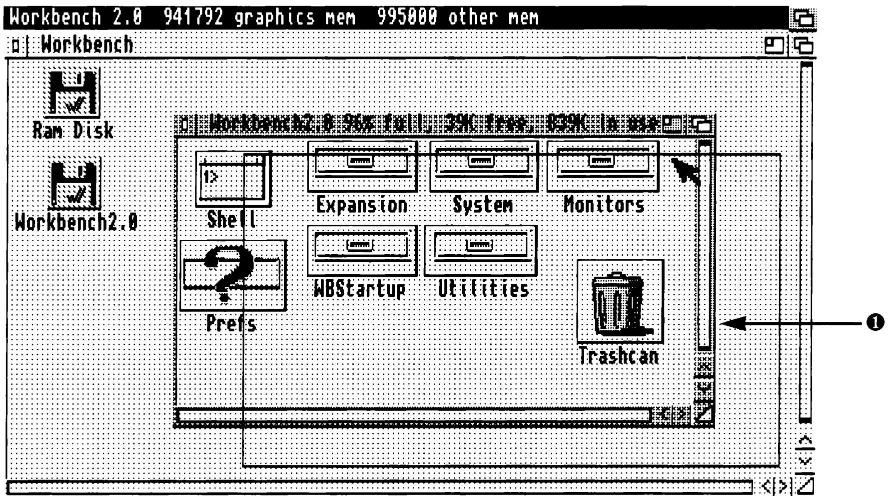
Lo schermo di Workbench può anche essere spostato mediante la tastiera. Premendo Amiga sinistro e il tasto N lo schermo di Workbench viene posto *davanti* a tutti gli altri schermi, mentre con Amiga sinistro e il tasto M lo schermo viene spostato *dietro* a tutti gli altri schermi.



Questi tasti possono anche essere cambiati con l'editore IControl.

2.7 Le finestre

Una finestra è un'area dello schermo che visualizza ed accetta le informazioni. Vi sono molti dipi diversi di finestre. È già stata esaminata la finestra di Workbench che appare quando Amiga viene avviato. Facendo doppio click sull'icona del disco Workbench2.0 si vede apparire una finestra che visualizza il contenuto del disco Workbench2.0.



❶ **finestra di Workbench 2.0.**

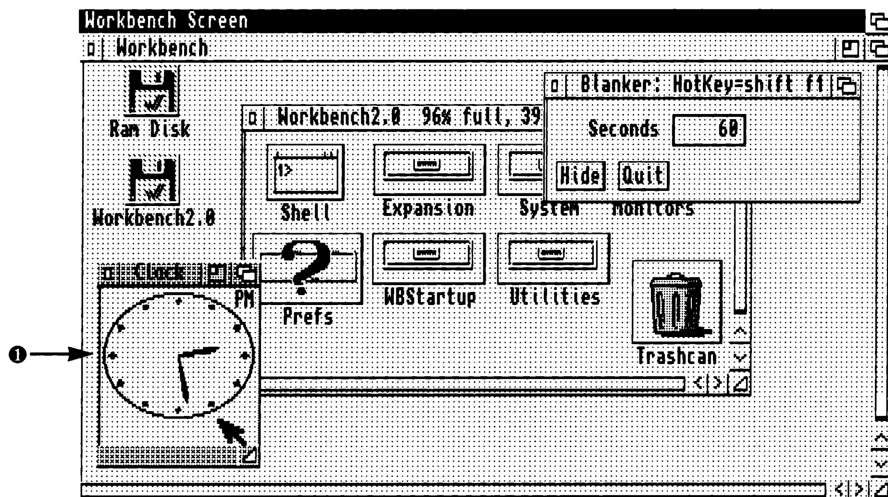
Molti programmi del disco Workbench2.0 creano finestre quando vengono aperte le loro icone. Lo stesso avviene se si usano gran parte dei software commerciali presenti sul mercato.

Le finestre nuove vengono aperte in primo piano sullo schermo. Mentre diverse finestre possono visualizzare le informazioni simultaneamente, soltanto una per volta può accettarle. Questa viene detta finestra selezionata o attiva. Quando una finestra viene selezionata, il suo contorno, o cornice, ha un colore diverso da quello delle altre finestre dello schermo.



Spesso, quando una finestra riempie uno schermo, viene chiamata schermo. Da un punto di vista tecnico questo non è corretto. Anche se essa riempie totalmente lo schermo, resta pur sempre una finestra.

Per selezionare una finestra, posizionare il puntatore in un punto qualsiasi della finestra o della sua barra del titolo e premere il pulsante di selezione. Premendo il pulsante di selezione quando il puntatore è all'esterno della finestra, questa viene disattivata, cioè cessa di essere selezionata.



❶ **finestra attiva**

Quando diverse finestre sono aperte su uno stesso schermo, spesso esse si sovrappongono le une alle altre. Quando si vuole vedere il contenuto di una particolare finestra, può essere necessario spostare altre finestre, in modo da poter vedere quella desiderata. La maggior parte delle finestre possiedono dei pulsanti che permettono di effettuare queste operazioni. Con il nome di pulsanti vengono indicate le caselle e le barre poste nel contorno di una finestra. Alcuni dei pulsanti più comuni sono spiegati nelle sezioni seguenti.

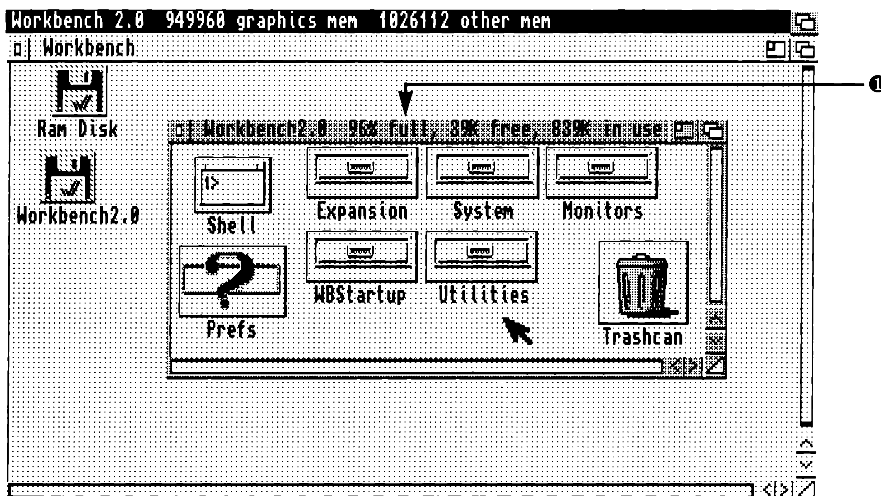
Programmi diversi possono usare pulsanti diversi. Quando un programma usa un pulsante unico, di solito esso viene spiegato nei manuali relativi al programma stesso.



2.7.1 Barra del titolo

Nella parte alta di ogni finestra vi è una barra del titolo che mostra il nome della finestra. Per le finestre di Workbench il nome è uguale a quello delle icone aperte per creare la finestra.

Ad esempio, quando viene aperta l'icona del disco Workbench2.0, la finestra ha una barra del titolo molto simile alla seguente:



❶ **barra del titolo**

Le informazioni in questa barra indicano la quantità di dati presenti sul disco, cioè la percentuale del disco *piena*, quanti kilobyte sono *liberi* (disponibili per la memorizzazione), e il numero di kilobyte *usati* per i dati esistenti. Se si dispone di un sistema a disco rigido, questi valori possono essere espressi in megabyte.

Un kilobyte (K) = 1.024 byte
Un megabyte (MB) = 1.024 kilobyte



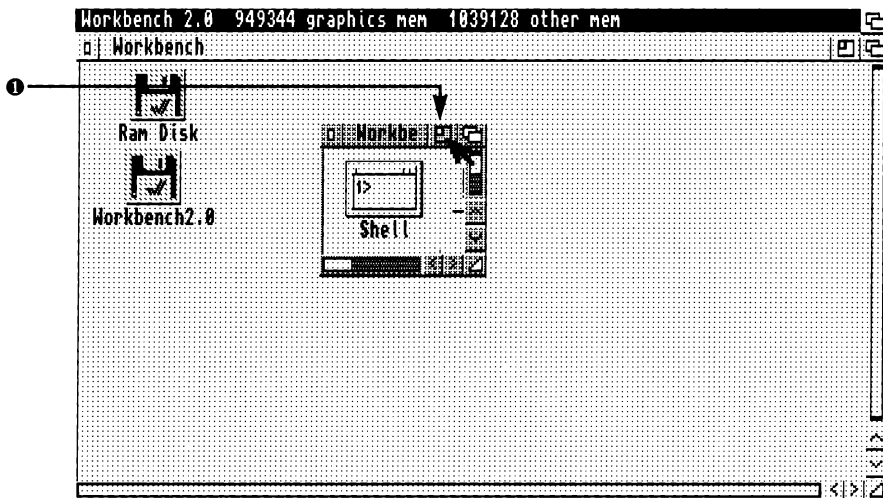
Quando viene aperta un'icona del cassetto, la barra del titolo visualizza soltanto il nome del cassetto.

Come spiegato in precedenza, la barra del titolo viene utilizzata anche per trascinare una finestra.

2.7.2 Pulsante zoom



Selezionando il pulsante zoom cambiano le dimensioni della finestra. In alcuni casi, come ad esempio con la finestra del disco Workbench2.0, essa diventa più piccola.



❶ **pulsante zoom**

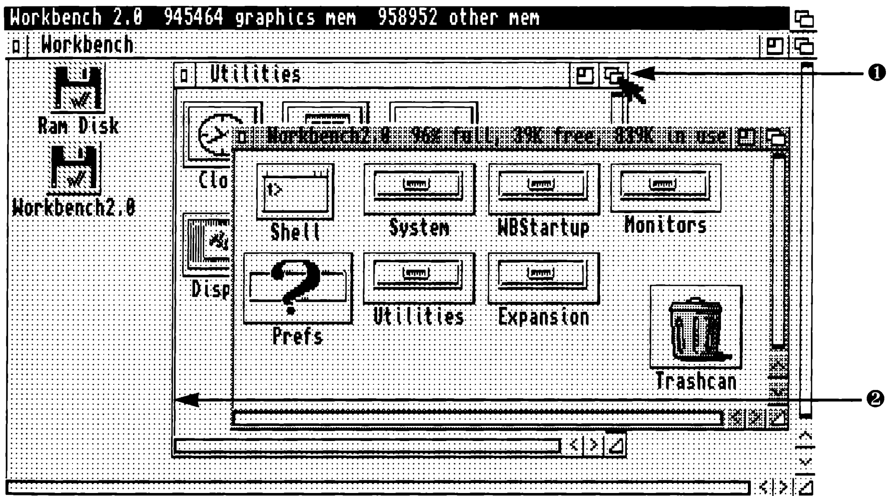
Selezionando il pulsante zoom una seconda volta la finestra torna ad avere le dimensioni e la posizione precedenti. Se vengono modificate le dimensioni di una finestra, essa tornerà ad avere le dimensioni e la posizione nuove la volta successiva che viene usato il pulsante zoom.

2.7.3 Pulsante di profondità

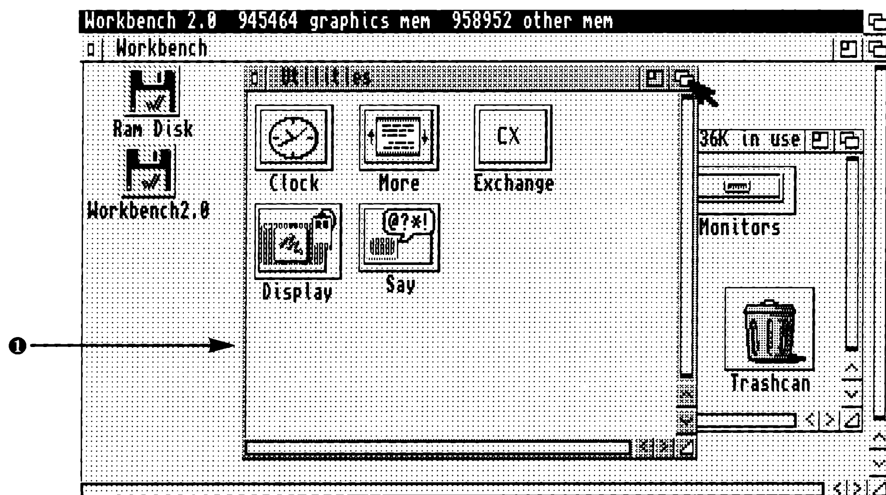


Quando sullo schermo sono presenti diverse finestre che si sovrappongono, queste possono essere spostate avanti e indietro mediante il pulsante di profondità. Se una finestra si trova davanti alle altre sullo schermo (se non è oscurata da altre), selezionando questo pulsante viene spostata dietro a tutte le altre finestre.

Se viene selezionato il pulsante di profondità su una finestra che non sia davanti a tutte, questa viene portata in quella posizione. Per esempio, se sullo schermo vi sono tre finestre aperte, selezionando il pulsante di profondità della finestra di mezzo, essa viene portata in primo piano sullo schermo.



❶ **pulsante di profondità**
❷ **prima di selezionare il pulsante di profondità**



❶ **dopo aver selezionato il pulsante di profondità**

Se si tiene premuto il tasto Shift e si seleziona il pulsante di profondità, la finestra si sposta dietro a tutte le altre.

2.7.4 Pulsanti per lo scorrimento

A volte una finestra non è grande abbastanza per mostrare tutte le icone che contiene. Tutta la finestra può essere visualizzata senza modificarne le dimensioni scorrendone il contenuto. Per scorrimento si intende spostare l'area visualizzata di una finestra per poter vedere le icone nascoste.

La maggior parte delle finestre hanno due pulsanti per lo scorrimento, uno lungo il contorno destro della finestra e uno lungo il contorno inferiore. I pulsanti per lo scorrimento comprendono un riquadro di scorrimento, una barra di scorrimento e delle frecce di scorrimento.



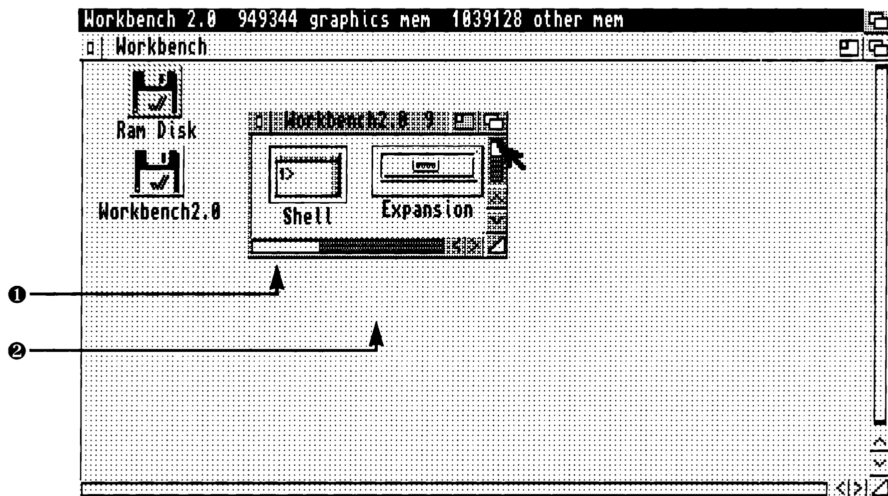
❶ **barra di scorrimento**
❷ **riquadro di scorrimento**
❸ **frecce di scorrimento**

La barra di scorrimento è l'area rettangolare evidenziata all'interno del riquadro di scorrimento. Le dimensioni della barra di scorrimento indicano quanta parte della finestra è visibile. Se è visibile l'intera finestra, la barra di scorrimento riempie completamente il riquadro. Di conseguenza, se la barra di scorrimento riempie soltanto metà riquadro, solo metà finestra è visibile. Trascinando la barra di scorrimento nell'area vuota del riquadro di scorrimento, si possono vedere le icone nascoste.

La posizione della barra di scorrimento riflette la porzione dello schermo visibile. Ad esempio, se essa si trova nella metà superiore del riquadro di scorrimento verticale, si possono vedere le icone della parte superiore della finestra.

Per trascinare una barra di scorrimento:

1. ***Posizionare il puntatore sulla barra di scorrimento.***
2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione.***



❶ **barra di scorrimento**
❷ **riquadro di scorrimento**

3. ***Usare il mouse per trascinare la barra di scorrimento in un'area vuota del riquadro di scorrimento.***

   L'area di visualizzazione della finestra si sposterà nella stessa direzione della barra.

Un altro modo per spostare la barra di scorrimento consiste nel posizionare il puntatore in un'area vuota del riquadro di scorrimento e premere il pulsante di selezione. La barra si sposterà nell'area indicata.

È anche possibile usare le frecce di scorrimento per scorrere l'area di visualizzazione di una finestra, nel caso che tutte le icone siano visibili oppure no. Questa operazione può mostrare delle aree vuote della finestra nelle quali possono essere spostate le icone.

Per usare una freccia di scorrimento:

1. ***Posizionare il puntatore sulla freccia di scorrimento.***
2. ***Premere il pulsante di selezione.***

   L'area di visualizzazione della finestra si sposterà nella direzione della freccia.

Per spostare il contenuto più velocemente, tenere premuto il pulsante di selezione mentre il puntatore si trova su una freccia di scorrimento.

2.7.5 Pulsante di dimensionamento

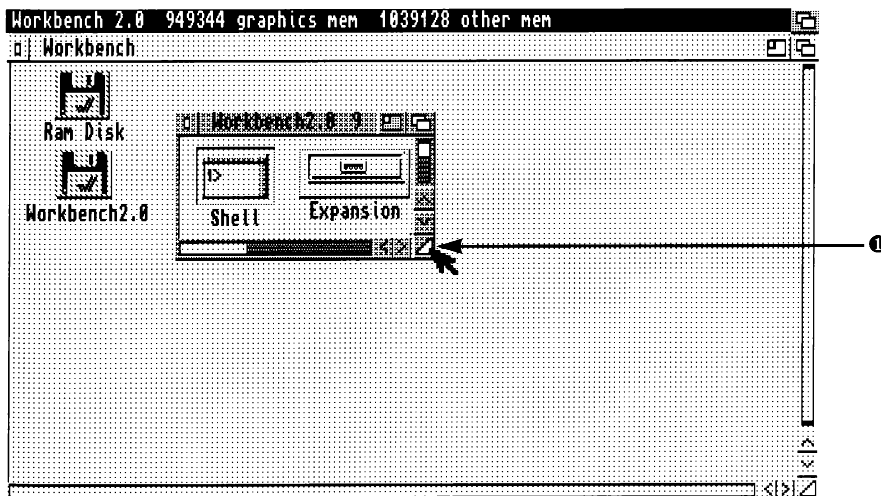


Come indica il nome, il pulsante di dimensionamento permette di modificare le dimensioni di una finestra, ingrandendola o riducendola secondo le necessità.

Per modificare le dimensioni di una finestra:

1. ***Posizionare il puntatore sul pulsante di dimensionamento.***
2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il puntatore verso l'angolo superiore sinistro dello schermo.***

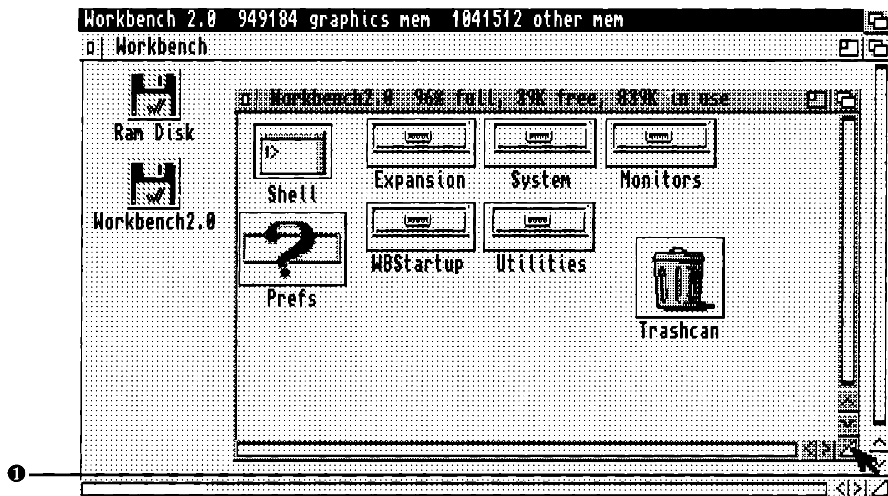
   La finestra diventerà più piccola.



❶ **pulsante di dimensionamento**

3. ***Posizionare nuovamente il puntatore sul pulsante di dimensionamento, tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il puntatore verso l'angolo inferiore destro dello schermo.***

   La finestra diventerà più grande.



❶ **pulsante di dimensionamento**

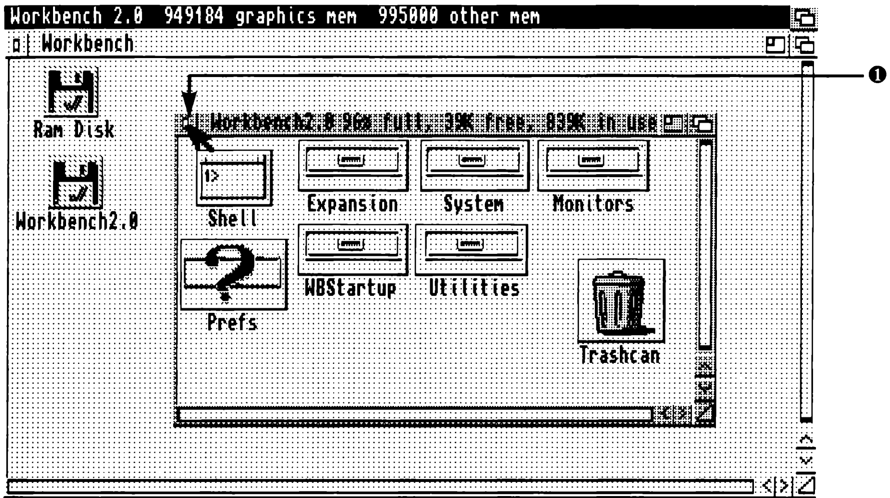
Rilasciare il pulsante di selezione una volta che sono state modificate le dimensioni della finestra.

L'operazione di dimensionamento può essere annullata premendo il pulsante di menu prima di rilasciare il pulsante di selezione.

2.7.6 Pulsante di chiusura



Selezionando il pulsante di chiusura la finestra viene **chiusa**. Quando il lavoro in una finestra è terminato, selezionare il pulsante di chiusura per far scomparire la finestra.



❶ **pulsante di chiusura**

Se il pulsante di chiusura viene selezionato sulla finestra di Workbench, una finestra di richiesta chiede se si vuole davvero abbandonare Workbench. Se viene selezionato OK, tutte le funzioni di Workbench vengono interrotte, comprese eventuali finestre di Shell avviate da un'icona. *Workbench non può essere abbandonato se è in corso l'esecuzione di programmi.*

Per mantenere aperta una finestra di Shell, essa deve essere avviata con il comando NEWSHELL. Ci sono due modi per fare questo:

1. ***Aprire Shell dall'icona, quindi digitare NEWSHELL quando appare il carattere di richiesta.***

2. ***Usare la voce di menu Execute Command (eseguire comando) nel menu Workbench.***

   Digitare NEWSHELL nel riquadro testo.

Per tornare a Workbench, digitare LOADWB (carica Workbench) quando compare il carattere di richiesta di Shell e premere Return.

2.8 Altri pulsanti

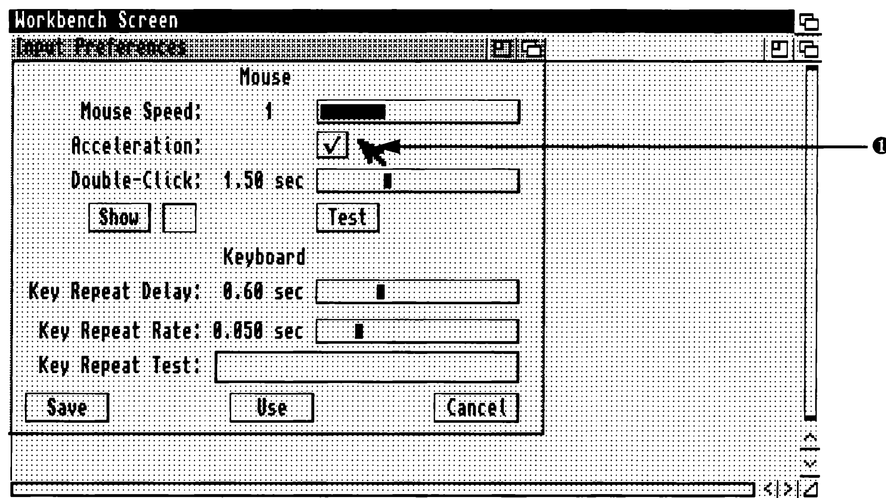
Nella sezione "Le finestre" sono stati spiegati i vari pulsanti che appaiono nei contorni delle finestre di Workbench. Tuttavia, vi sono diversi altri tipi di pulsanti standard utilizzati dai programmi Amiga. Questi verranno incontrati procedendo con la lettura del manuale e l'apprendimento dei programmi del disco Workbench2.0. Questa sezione descrive brevemente questi pulsanti e il loro uso. Quando un pulsante viene usato in una finestra di programma, il manuale che spiega tale programma spiega anche l'esatta funzione del pulsante.

NOTA: Molti esempi usati in questa sezione fanno riferimento a editori del cassetto Prefs. Non bisogna preoccuparsi se non si capisce il concetto che regola gli editori, in quanto essi verranno descritti ulteriormente nel Capitolo 3, "Preferenze". Per ora è sufficiente imparare come si usano i diversi tipi di pulsanti.

2.8.1 Casella di controllo



Le **caselle di controllo** permettono di attivare o disattivare un'opzione. Per esempio, l'editore Input usa una casella di controllo per consentire di attivare l'opzione Acceleration (accelerazione).



❶ **casella di controllo**

Quando l'opzione è attivata, la casella contiene un segno di controllo. Se l'opzione è disattivata, la casella è vuota.

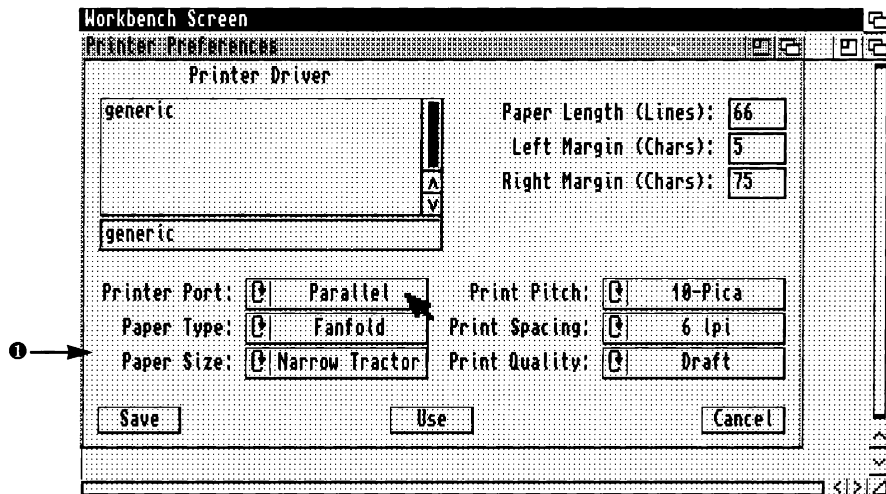
Per modificare un'impostazione:

1. ***Posizionare il puntatore sulla casella di controllo.***
2. ***Premere il pulsante di selezione.***

2.8.2 Pulsante a ciclo



Un **pulsante a ciclo** permette di selezionare un'opzione da una lista di opzioni. L'opzione visualizzata è quella selezionata. Per esempio, l'editore Printer contiene pulsanti a ciclo che permettono di selezionare le specifiche della stampante.



❶ **pulsanti a ciclo**

Per visualizzare le opzioni disponibili:

1. ***Posizionare il puntatore sul pulsante a ciclo e premere il pulsante di selezione.***

   Viene visualizzata l'opzione successiva della lista.

2. ***Continuare a premere il pulsante di selezione fino a che non si torna alla prima opzione che era stata visulizzata.***

   Quando si torna alla prima opzione significa che sono state lette tutte le scelte disponibili.

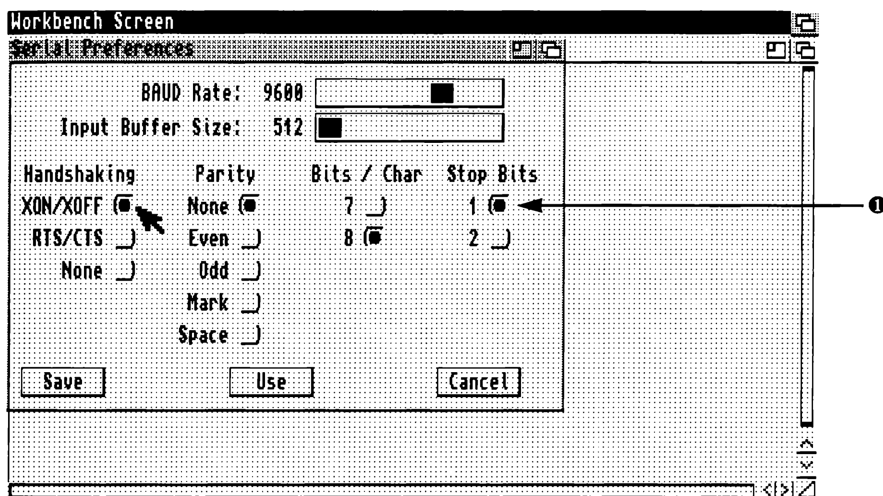
Per selezionare un'opzione:

1. ***Premere il pulsante a ciclo fino a che non viene visualizzata l'opzione desiderata.***

2.8.3 Pulsante radio



Anche un **pulsante radio** permette di selezionare un'opzione da una lista. Tuttavia, in questo caso è visibile l'intera lista e ogni opzione ha un pulsante radio accanto. Ad esempio, l'editore Serial usa pulsanti radio per consentire di selezionare le imposatazioni appropriate per inviare informazioni attraverso la porta seriale (spiegata per intero nel Capitolo 3).



➊ **pulsante radio selezionato**

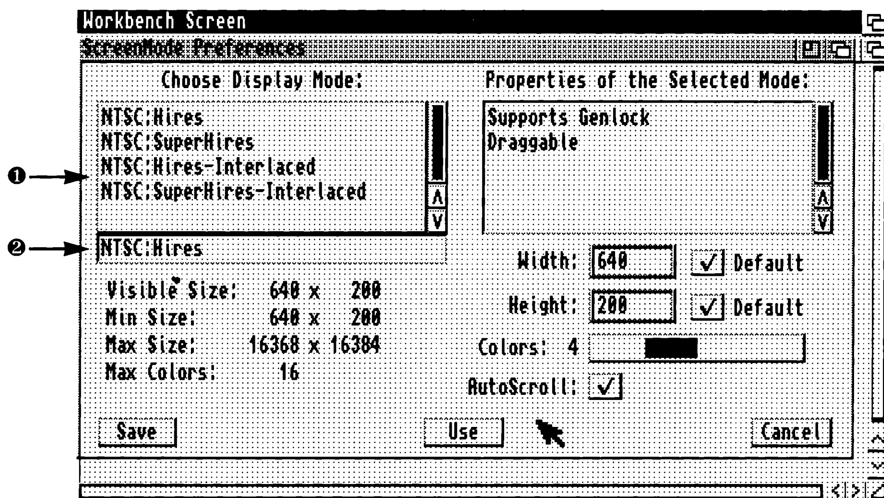
Il pulsante radio vicino all'opzione selezionata viene evidenziato e risulta che il pulsante è stato spinto nello schermo. Gli altri pulsanti della lista rimangono dello stesso colore e appaiono come sollevati dallo schermo.

Per selezionare un pulsante radio:

1. ***Posizionare il puntatore sul pulsante radio vicino all'opzione scelta.***
2. ***Premere il pulsante di selezione.***

2.8.4 Pulsante per lo scorrimento

I pulsanti per lo scorrimento usati all'interno delle finestre sono molto simili a quelli contenuti nel contorno delle finestre di Workbench.



❶ **lista scorrevole**
❷ **riquadro di visualizzazione/riquadro testo**

Tuttavia, questo tipo di pulsante per lo scorrimento permette di selezionare una delle opzioni visualizzate nella **lista scorrevole**. Può anche avere un **riquadro di visualizzazione** o riquadro testo sotto alla lista di scorrimento che mostra l'opzione selezionata.

Il pulsante per lo scorrimento mostrato sopra proviene dall'editore modo schermo. Questo pulsante consente di scegliere il tipo di visualizzatore di schermo da usare collegato ad Amiga.

Un pulsante per lo scorrimento può mostrare soltanto un numero limitato di azioni per volta, ma possono essere molte di più quelle tra le quali si può scegliere. Le scelte disponibili sono visualizzate dalla lista scorrevole. Per capire se sono visualizzate tutte le opzioni basta osservare la barra di scorrimento. In caso affermativo, essa riempie tutto il riquadro di scorrimento. Se invece riempie solo parte del riquadro, significa che non tutte le opzioni sono visibili.

Per scorrere le opzioni:

1. ***Posizionare il puntatore sulla barra di scorrimento.***
2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione.***
3. ***Spostare il mouse in modo da trascinare la barra di scorrimento attraverso il riquadro di scorrimento.***

Per scegliere un'opzione:

1. ***Scorrere la lista fino a quando viene visualizzata l'opzione che si vuole scegliere.***
2. ***Posizionare il puntatore sull'opzione scelta.***
3. ***Premere il pulsante di selezione.***

   La scelta viene evidenziata. Quando viene rilasciato il pulsante, l'opzione appare nel riquadro di visualizzazione o nel riquadro testo al di sotto dell'area di scorrimento.

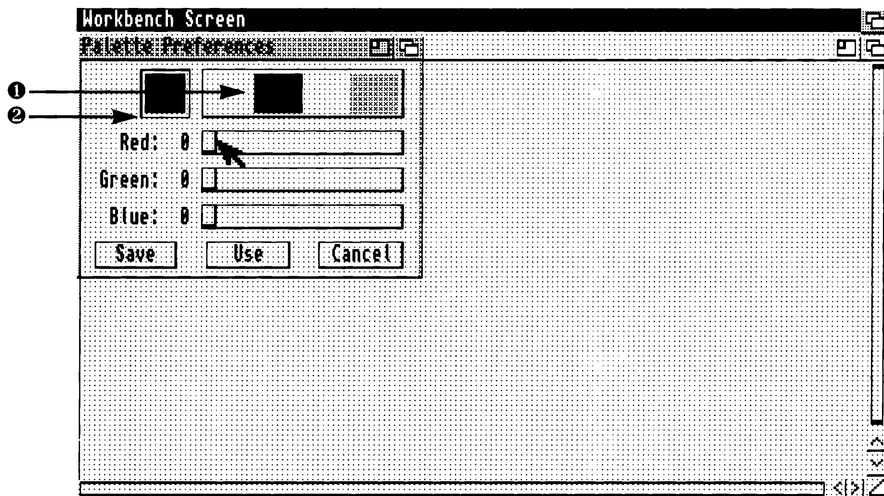
Un riquadro di visualizzazione è un riquadro rettangolare, simile alla vista ad un riquadro testo, nel quale però non si possono immettere informazioni. Un riquadro di visualizzazione riporta soltanto la scelta effettuata usando il pulsante per lo scorrimento.

Quando un riquadro testo si trova al di sotto di un pulsante per lo scorrimento, a volte si può immettere una scelta non visualizzata nella lista scorrevole, come ad esempio un nuovo nomefile per salvare delle informazioni.

Se il pulsante per lo scorrimento usa un riquadro di visualizzazione o un riquadro testo oppure no dipende dai diversi programmi.

2.8.5 Pulsante opzioni

Il **pulsante opzioni** permette di selezionare una delle diverse opzioni visualizzate. L'editore Palette usa un pulsante opzioni che consente di cambiare un colore.

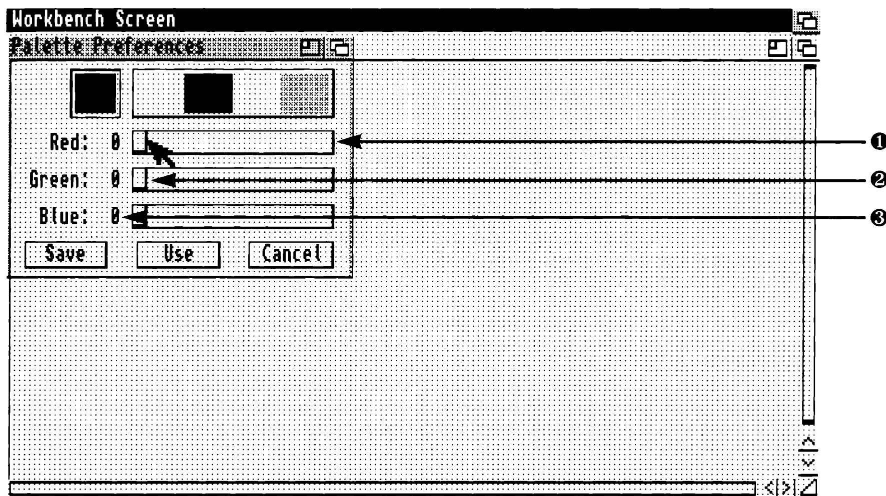


➊ **pulsante opzioni**
➋ **riquadro di visualizzazione**

In questo caso, è sufficiente indicare il colore desiderato e premere il pulsante di selezione. L'opzione selezionata apparirà nel riquadro di visualizzazione a sinistra del pulsante opzioni.

2.8.6 Pulsante di scivolamento

I **pulsanti di scivolamento** permettono di selezionare un valore all'interno di un determinato intervallo. Sono simili ai pulsanti per lo scorrimento in quanto per specificare un particolare valore viene trascinata una barra di scivolamento attraverso un riquadro di scivolamento.



❶ riquadro di scivolamento
❷ barra di scivolamento
❸ valore di scivolamento

I dispositivi di scivolamento mostrati sopra permettono di cambiare i colori di Workbench.

Il **valore di scivolamento** viene mostrato a sinistra del dispositivo di scivolamento. Questo è il valore associato alla posizione corrente della barra di scivolamento.

Per modificare il valore:

1. ***Posizionare il puntatore sulla barra di scivolamento.***

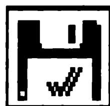
2. ***Tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse a destra o a sinistra.***

   Il valore di scivolamento cambia mentre la barra si sposta attraverso il riquadro.

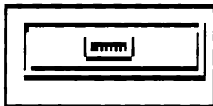
3. ***Quando viene visualizzato il valore desiderato, rilasciare il pulsante di selezione.***

2.9 Le icone

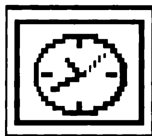
Le icone sono figure che appaiono sullo schermo e rappresentano dischi, cassetti e file. Esse consentono un accesso rapido alle informazioni memorizzate su un disco. Workbench utilizza diversi tipi di icone:



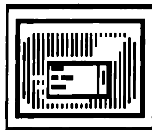
Un'icona disco rappresenta qualsiasi disco disponibile o accessibile a Workbench, come ad esempio un disco flessibile, un disco rigido o un Ram Disk. Le icone disco sono localizzate nella finestra di Workbench. Quando viene aperta un'icona disco, sullo schermo appare una finestra.



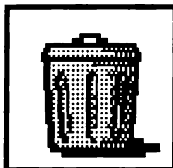
Un'icona cassetto rappresenta una suddivisione dell'area di memorizzazione del disco. Quando viene aperta un'icona cassetto, appare una finestra.



Un'icona **strumento** rappresenta un programma specifico. Per esempio, l'icona Clock (orologio) nel cassetto Utilities (utilità) è uno strumento. Quando viene aperta un'icona strumento, il programma viene avviato.



Un'icona **progetto** rappresenta un file in cui sono memorizzate le informazioni create o utilizzate da uno strumento. L'icona Mode_Names nel cassetto WBStartup è un esempio di progetto. Quando viene aperta un'icona progetto, viene aperto anche lo strumento collegato, se c'è. Lo strumento inizierà quindi a lavorare sul progetto.



Il **Trashcan** (cestino) rappresenta un luogo del disco utilizzato per memorizzare elementi non necessari fino a che non si sceglie di eliminarli dal disco.

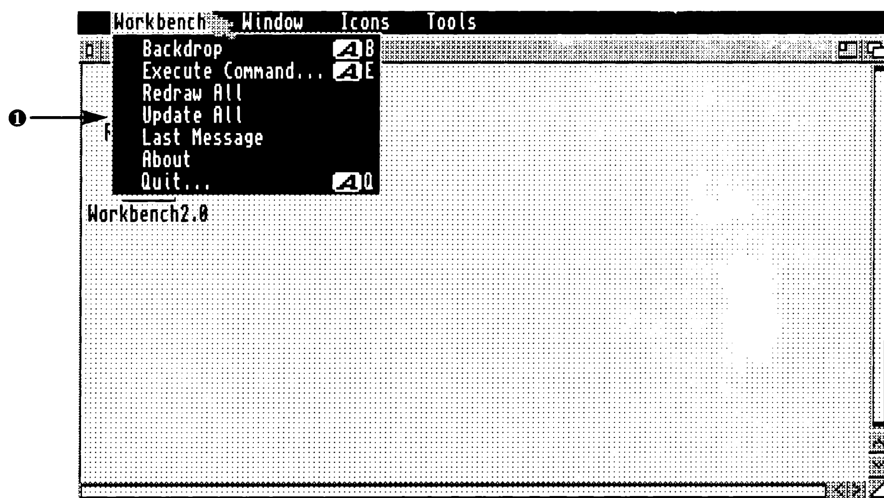
Ogni icona sullo schermo, che sia un disco, un cassetto, un progetto, uno strumento o un cestino, possiede un file corrispondente che contiene le informazioni che producono l'immagine dell'icona stessa. Questi file sono chiamati file **.info**.

Per esempio, l'icona Clock, nel cassetto Utilities, rappresenta il programma Clock. Nel cassetto Utilities vi sono due file: Clock, il programma, e Clock.info, che contiene i dati che creano l'icona Clock.

2.10 Il menu Workbench

Il menu Workbench vale per le operazioni generali di Amiga e anche per tutte le finestre aperte sullo schermo di Workbench. Esso può essere utilizzato per aggiornare la visualizzazione dello schermo o per vedere quale versione del software l'utente sta usando.

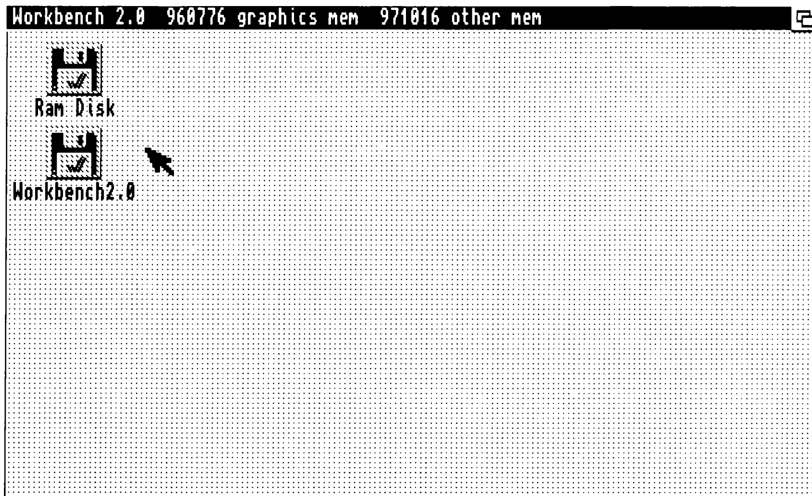
Molte voci di menu possiedono comandi rapidi dalla tastiera, mostrati a destra della voce stessa. Questi comandi sono alternativi all'uso del mouse. Per scegliere la voce di menu con la tastiera, tenere premuto il tasto Amiga destro, quindi premere il tasto specificato. L'uso del mouse è inutile. In questo manuale i comandi rapidi dalla tastiera vengono mostrati lungo il margine destro del testo.



❶ **menu Workbench**

2.10.1 Backdrop (ritorno icona) AB

Quando viene scelto Backdrop, la finestra di Workbench scompare e le icone disco appaiono sullo schermo di Workbench. Le icone disco non si trovano più in una finestra. Questo risulta utile quando si hanno diverse finestre aperte ed è necessario spostarsi tra loro frequentemente. Questa opzione elimina la necessità di continuare a spostare la finestra di Workbench.



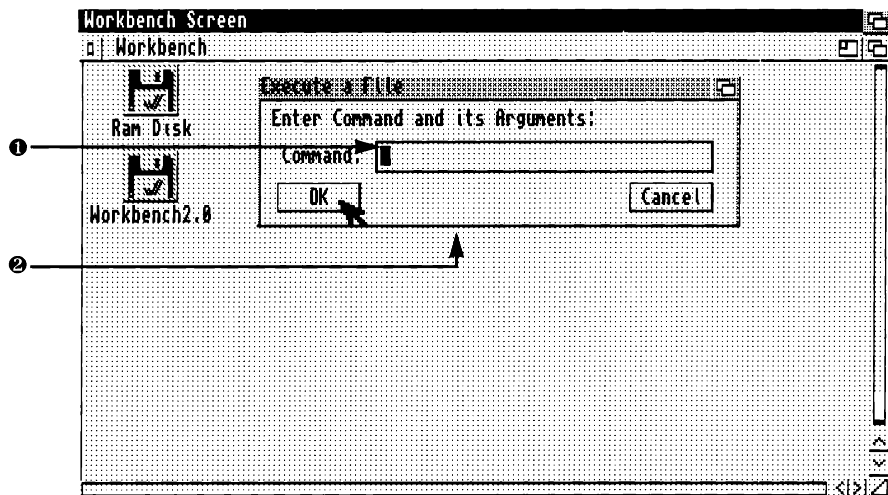
❶ **ritorno icona**

Quando è stato scelto Backdrop, un segno di controllo appare a sinistra della voce di menu. Per tornare alla finestra di Workbench, scegliere la voce di menu Backdrop un'altra volta. Se si sceglie Backdrop, spegnere o riavviare il computer e la finestra Workbench riapparirà. Per salvaguardare Backdrop come selezione, utilizzare la voce di menu Snapshot (Istantanea) nel menu Finestre (spiegato a pagina 2-56).

2.10.2b Execute Command... (eseguire comando) AE

NOTA: Questa voce di menu è stata creata per gli utenti che sono già abituati a AmigaDOS.

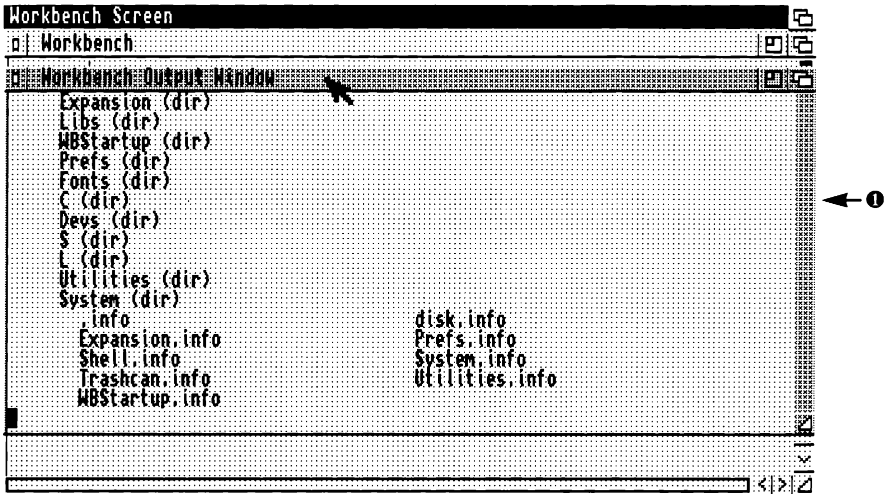
Questa voce di menu consente di **eseguire** (avviare) un comando di AmigaDOS senza aprire una finestra di Shell. (Alcuni comandi basilari di AmigaDOS sono spiegati nel Capitolo 7, "Introduzione all'AmigaDOS"). Quando viene scelto Execute Command, una finestra di richiesta chiede di immettere il comando e i suoi argomenti.



❶ **finestra di richiesta**
❷ **riquadro testo**

Quando viene digitato il comando, esso appare nel riquadro testo della finestra di richiesta. Dopo aver immesso il comando, selezionare il pulsante OK (o premere Return) per eseguirlo. Se viene selezionato il pulsante Cancel, la finestra di richiesta scompare senza eseguire il comando.

Nei casi in cui il comando genera una visualizzazione sullo schermo, viene aperta automaticamente una finestra chiamata Workbench Output Window in primo piano.



❶ **finestra Workbench Output Window**

La finestra resta sullo schermo fino a quando non viene selezionato il suo pulsante di chiusura.

Se viene scelto Execute Command una seconda volta, il riquadro testo visualizza il comando immesso precedentemente. Il vecchio comando deve essere cancellato prima di immetterne uno nuovo. Il risultato viene mostrato in una nuova finestra Workbench Output Window, anche nel caso in cui un'altra finestra di visualizzazione sia già aperta sullo schermo.

2.10.3 Redraw All (ridisegnare tutto)

Il comando Redraw All ridisegna tutte le finestre aperte sullo schermo di Workbench, se si verificano disturbi a Workbench. In rari casi un programma può scindere una parte dello schermo, o anche tutto. In un caso del genere, la scelta di Redraw All può aiutare a recuperare le finestre nel loro aspetto normale.

2.10.4 Update All (aggiornare tutto)

Update All ridisegna ogni finestra aperta, aggiornandone l'aspetto per riportare lo stato corrente della finestra. Se l'utente comunica con Amiga attraverso Workbench, probabilmente non userà questa voce di menu troppo spesso. Tuttavia, se si usano sia Shell che Workbench, questa opzione risulterà alquanto utile.

Se ci sono diverse finestre aperte ed è stata usato Shell per apportare modifiche al contenuto del disco, le modifiche non verranno immediatamente riportate nelle finestre. Ad esempio, se si usasse Shell per cancellare dei file e le loro icone, le icone rimarrebbero nelle finestre fino a quando queste ultime non fossero chiuse e riaperte, oppure fino al momento in cui venisse scelta l'opzione Update All dal menu Workbench.

2.10.5 Last Message (ultimo messaggio)

A volte si vede un messaggio lampeggiare attraverso la barra del titolo; si può trattare di informazioni o di messaggi d'errore. Alcuni esempi di messaggi d'errore comuni sono: object not found (oggetto non trovato - il file che si cerca non è nel disco), disks are incompatible types (i dischi sono di tipi incompatibili - appare se si cerca di trascinare un'icona disco flessibile sull'icona Ram Disk o sull'icona disco rigido), the Trashcan cannot be moved (il Cestino non può essere spostato - appare se si cerca di trascinare il Cestino fuori della finestra in cui si trova).

Alcuni messaggi lampeggiano brevemente, altri rimangono visualizzati fino a quando si preme il pulsante di selezione. Per poter vedere l'ultimo messaggio, selezionare la finestra di Workbench e scegliere Last Message dal menu Workbench. Il messaggio appare nella barra del titolo.

2.10.6 About (informazioni su)

La voce di menu About apre una finestra di richiesta che mostra, nella barra del titolo dello schermo di Workbench, il numero di versione interno del software di Workbench e di Kickstart assieme alle informazioni relative al diritto d'autore. Selezionare il pulsante OK per chiudere la finestra di richiesta.

2.10.7Quit . . . (abbandonare) AQ

Questa operazione non è consigliata agli utenti non esperti di Shell.

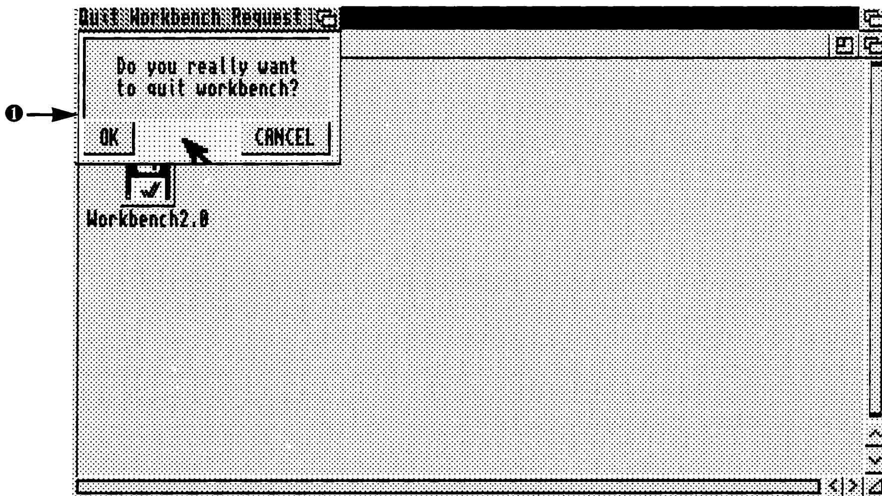


Il comando Quit permette di abbandonare tutte le operazioni di Workbench. La sola ragione per la quale si può richiedere una tale operazione è nel caso la RAM non sia sufficiente per eseguire un particolare programma. Abbandonando il Workbench si avrà a disposizione ulteriore RAM. Tuttavia, nell'eseguire quest'ultima operazione si deve lasciare una finestra Shell aperta per poter poi riaprire il Workbench (come spiegato alla fine di questa sezione).

Se quando viene scelta la voce di menu Quit vi è un qualsiasi programma di Workbench in corso di esecuzione, nella barra del titolo dello schermo compare un messaggio d'errore lampeggiante. Il messaggio afferma che il sistema non può abbandonare l'operazione, in quanto sono stati lanciati dei programmi di Workbench e indica il numero di programmi lanciati.

Se si vuole proprio uscire da Workbench, si devono chiudere tutti i programmi. Le finestre dei dischi e dei cassetti possono rimanere aperte.Una volta che sono stati terminati tutti i programmi, si può scegliere la voce di menu Quit. Questa volta, una finestra di richiesta chiederà se l'utente vuole abbandonare Workbench.

Se viene selezionato OK, tutte le finestre e le icone di Workbench scompaiono, e non è più possibile accedere a nessuno dei menu. L'unico modo in cui sarà possibile comunicare con Amiga è attraverso una finestra di Shell che era stata aperta con Execute Command o attraverso un'altra Shell. Una finestra di Shell aperta dall'icona di Shell viene considerata come un programma di Workbench, e non si può usare Quit se la finestra è aperta.



➊ **finestra di richiesta Quit**

Per abbandonare Workbench e lasciare aperta una finestra di Shell, usare la voce di menu Execute Command:

1. ***Scegliere la voce di menu Execute Command.***

   Sullo schermo apparirà una finestra di richiesta.

2. ***Digitare NEWSHELL nella finestra di richiesta e premere Return.***

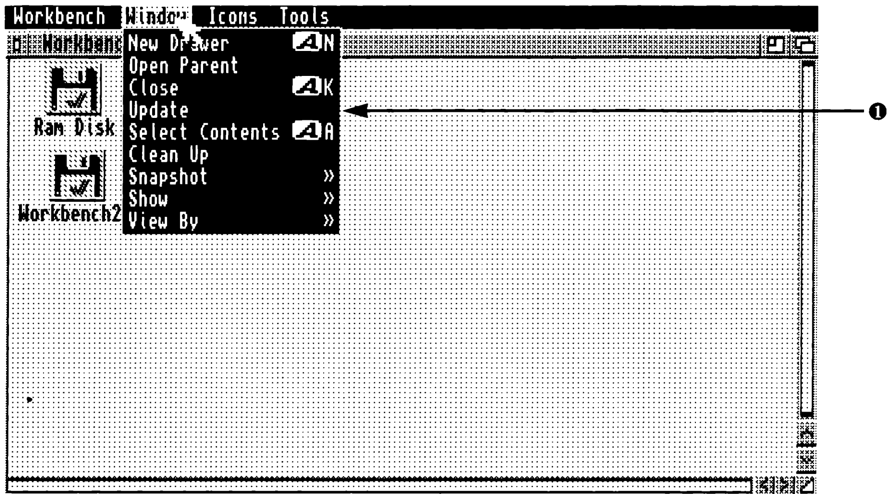
   Viene così aperta una finestra di Shell.

Poiché questa nuova finestra di Shell è stata avviata da un comando digitato, invece che da un'icona, questa finestra rimarrà aperta quando viene scelta la voce di menu Quit. Per tornare a Workbench, digitare LOADWB (caricare Workbench) al carattere di richiesta di Shell e premere Return.

Se non viene lasciata aperta una finestra di Shell, Amiga deve essere riavviato per poter tornare al sistema Workbench.

2.11 Il menu Window (finestra)

Il menu Window è disponibile soltanto quando è selezionata una finestra sullo schermo. Le opzioni del menu Window valgono per la finestra correntemente selezionata. Per esempio, il menu Window può essere usato per organizzare il contenuto di una finestra o per modificare il modo in cui vengono visualizzate le informazioni.



❶ **menu Window**

Alcune voci di menu possiedono comandi rapidi dalla tastiera che vengono mostrati a destra della voce stessa. Per scegliere una voce di menu usando il comando rapido, premere il tasto Amiga destro e la lettera specificata.

2.11.1 New Drawer (nuovo cassetto) AN

New Drawer permette di creare un nuovo cassetto in una finestra. Il cassetto, che ha per nome Unnamed1, viene creato nella finestra correntemente selezionata. Questo rappresenta un modo comodo per creare i cassetti per la memorizzazione dei file.

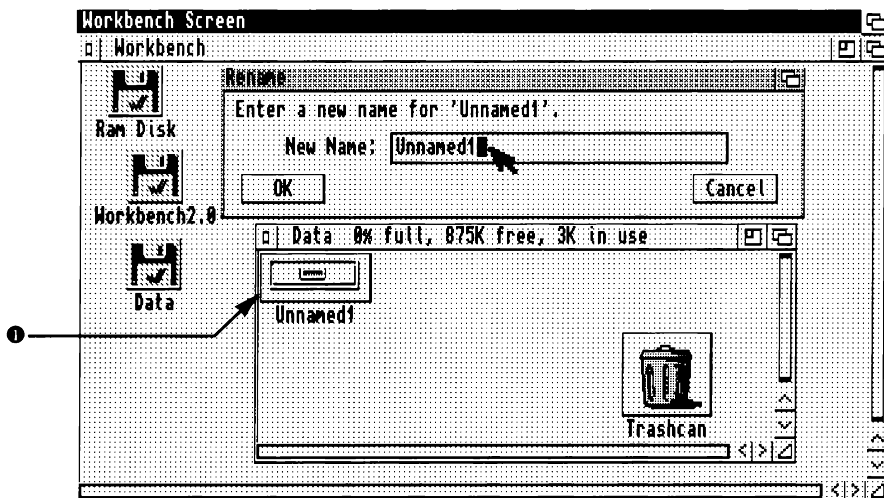


Non si può creare un cassetto nuovo nella finestra di Workbench.

Per creare un nuovo cassetto:

1. ***Selezionare la finestra in cui si vuole creare il cassetto.***
2. ***Scegliere New Drawer dal menu Window.***

   Un'icona cassetto nuovo, dal nome Unnamed1, appare nella finestra.



➊ nuovo cassetto

3. ***Appare anche una finestra di richiesta Rename, che permette di cambiare il nome del cassetto.***

   Cancellare il nome esistente, scrivere il nuovo nome e premere Return.

2.11.2 Open Parent (aprire madre)

A parte la finestra di Workbench, ogni finestra ha una finestra madre. Questa è la finestra che contiene l'icona che era stata aperta per creare la finestra corrente.

La finestra di Workbench rappresenta la madre di tutte le finestre del disco. Essa contiene le icone disco che devono essere aperte perché possano apparire le finestre del disco.

Le finestre del disco spesso contengono dei cassetti. Quando viene aperta un'icona cassetto, appare una finestra. Quindi la finestra del disco è la madre della finestra del cassetto.

Ad esempio, la finestra del disco Workbench2.0 contiene il cassetto Utilities. Quando si fa doppio click sull'icona cassetto Utilities, viene aperta la finestra Utilities. La finestra del disco Workbench2.0 è la madre della finestra Utilities.

Scegliendo Open Parent si porta in primo piano sul video la madre della finestra selezionata. Se la finestra madre è chiusa, viene aperta automaticamente.

Per esempio, se la finestra Window è selezionata e viene scelto Open Parent, la finestra del disco Workbench2.0 verrà aperta automaticamente (se era chiusa) e portata in primo piano sul video. Se la finestra del disco Workbench è selezionata e viene scelto Open Parent, la finestra di Workbench verrà portata in primo piano.

Per aprire la madre di una finestra:

1. ***Selezionare la finestra.***
2. ***Scegliere Open Parent dal menu Window.***

2.11.3 Close (chiudere) AK

Per rimuovere una finestra dallo schermo, scegliere Close.

1. ***Selezionare la finestra.***
2. ***Scegliere Close dal menu Window.***

   La finestra scompare.

Comando rapido con il mouse: un comando rapido per chiudere le finestre consiste nel selezionare il pulsante di chiusura nell'angolo superiore sinistro della finestra.

2.11.4 Update (aggiornare)

Se vengono apportate modifiche al contenuto della finestra attraverso Shell o la voce di menu Execute Command, tali modifiche non saranno riportate nella finestra fino a che non si chiude e si riapre la finestra oppure si sceglie la voce di menu Update. Update ridisegna la finestra selezionata in modo che riporti accuratamente il contenuto di una finestra (questo è molto simile alla voce di menu Update All nel menu Workbench, però Update agisce soltanto sulla finestra correntemente selezionata).

2.11.5 Select Contents (selezionare il contenuto) AA

Quando viene scelto Select Contents, tutte le icone nella finestra attiva vengono selezionate. Questa rappresenta un'alternativa alla selezione per trascinamento o alla selezione estesa.

2.11.6 Clean Up (riordinare)

Clean Up riordina le icone di una finestra. Quando le icone vengono copiate o create, a volte appaiono sopra a un'altra icona o in un'area separata della finestra. Clean Up posiziona automaticamente tutte le icone della finestra selezionata in una disposizione elegante, così l'utente non deve posizionare ogni icona singolarmente.

Clean Up non salva la disposizione sul disco. Se una finestra viene soltanto riordinata, ma non salvata con la voce di menu Snapshot (che è spiegata sotto), la disposizione va persa.

Per riordinare una finestra:

1. ***Selezionare la finestra che si vuole riordinare.***
2. ***Scegliere Clean Up dal menu Window.***

2.11.7 Snapshot (istantanea, in senso fotografico) >>

Snapshot permette di salvare la sistemazione e la posizione di una finestra. Viene comunemente usata dopo Clean Up. Quando viene indicata la voce di menu Snapshot, appaiono due voci di sottomenu: Window (finestra) e All (tutto).

Snapshot Window (istantenea della finestra) consente di salvare la posizione e le dimensioni della finestra selezionata come pure i modi Show e View By (spiegati nelle prossime sezioni). Tuttavia, essa non salva la posizione delle icone nella finestra.

Per salvare la posizione di una finestra:

1. ***Selezionare la finestra.***
2. ***Scegliere Snapshot Window dal menu Window.***

Snapshot All (istantanea di tutto) permette di salvare le posizioni di tutte le icone come pure la posizione e le dimensioni della finestra selezionata. Ogniqualvolta la finestra viene aperta, viene riordinata nello stesso modo.

Per salvare la posizione e la disposizione di una finestra:

1. ***Selezionare la finestra.***
2. ***Scegliere Snapshot All dal menu Window.***

2.11.8 Show (mostrare) >>

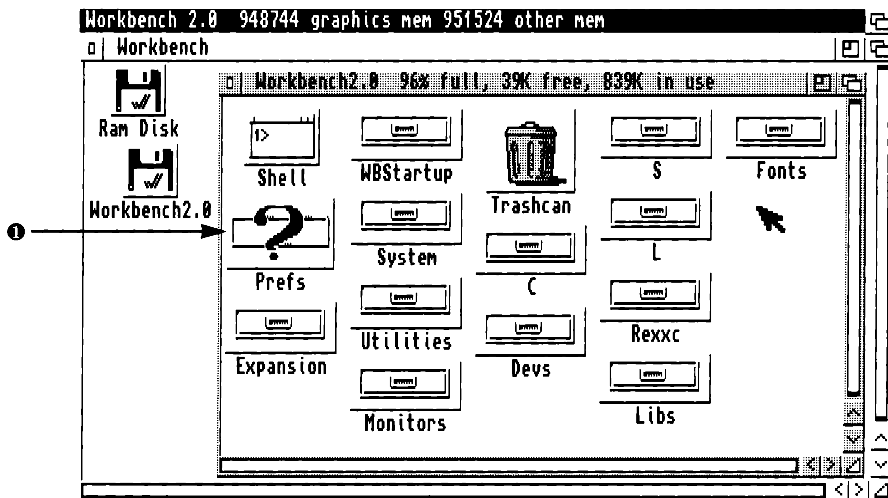
Non tutti i file di un disco o di una directory hanno un'icona corrispondente. La voce di menu Show consente di vedere tutti i file presenti su un disco, con o senza icone. Show ha due voci di sottomenu: Only Icons e All Files.

Le pseudo-icone non hanno file .info.

Scegliendo Show All Files (mostrare tutti i file) viene visualizzata una **pseudo-icona** per ogni file o cassetto della finestra selezionata (una pseudo-icona è un'icona temporanea fornita da Workbench per i file che non hanno icone proprie). Queste pseudo-icone possono essere trattate come qualsiasi altra icona ed usare le voci del menu Icons per gestire l'icona.

Per visualizzare le icone di tutti i file di una finestra:

1. ***Selezionare la finestra.***
2. ***Scegliere Show All Files dal menu Window.***



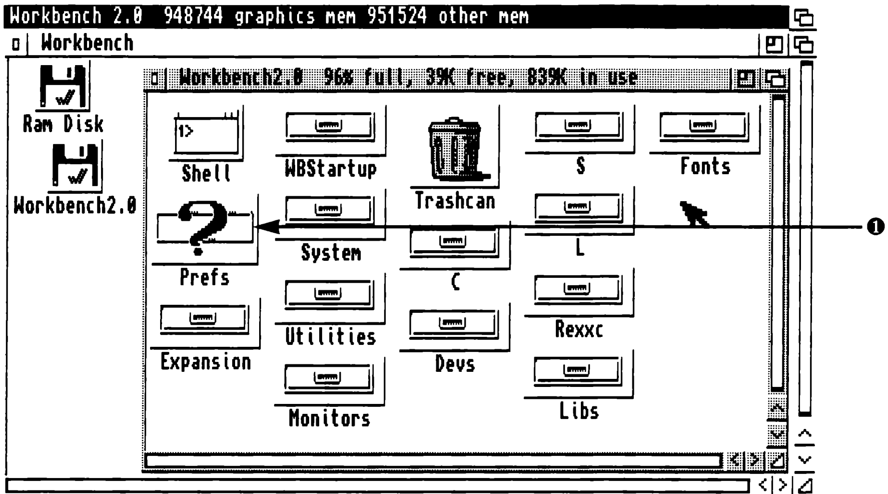
❶ dopo aver scelto Show All Files

Show Only Icons (mostrare solo le icone) visualizza soltanto i file e i cassetti che hanno delle icone (file .info). Tutte le pseudo-icone vengono rimosse dalla finestra.

Per visualizzare soltanto le vere icone:

1. ***Selezionare la finestra.***
2. ***Scegliere Show Only Icons dal menu Window.***

Soltanto le vere icone della finestra vengono in tal modo visualizzate.



❶ dopo aver scelto Show All Files

2.11.9 View By (visualizzare) >>

La voce di menu View By permette di modificare il modo in cui sono visualizzate le informazioni in una finestra. View By possiede quattro voci di sottomenu: Icons, Name, Date e Size.

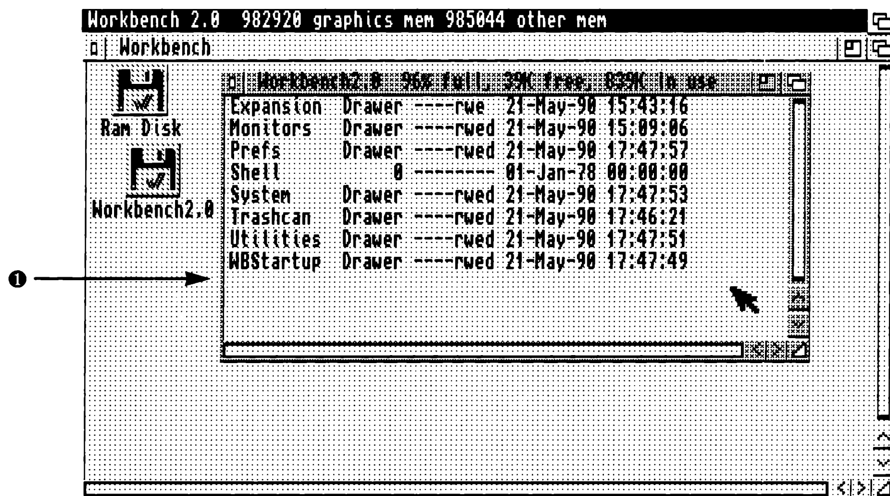
La predisposizione iniziale indica l'impostazione standard decisa dal sistema se l'utente non specifica altrimenti.



Quando si sceglie View By Icons (visualizzare le icone), la finestra appare nello stato di **predisposizione iniziale**.

Scegliendo View By Name (visualizzare i nomi) viene cambiata la visualizzazione della finestra, la quale conterrà un elenco delle icone in ordine alfabetico. L'elenco comprende le dimensioni del file, i suoi **attributi** (se può essere letto, cancellato, eseguito o scritto), e la data in cui è stato creato (per maggiori

informazioni sugli attributi, vedi la spiegazione della voce di menu Information, a pagina 2-72).



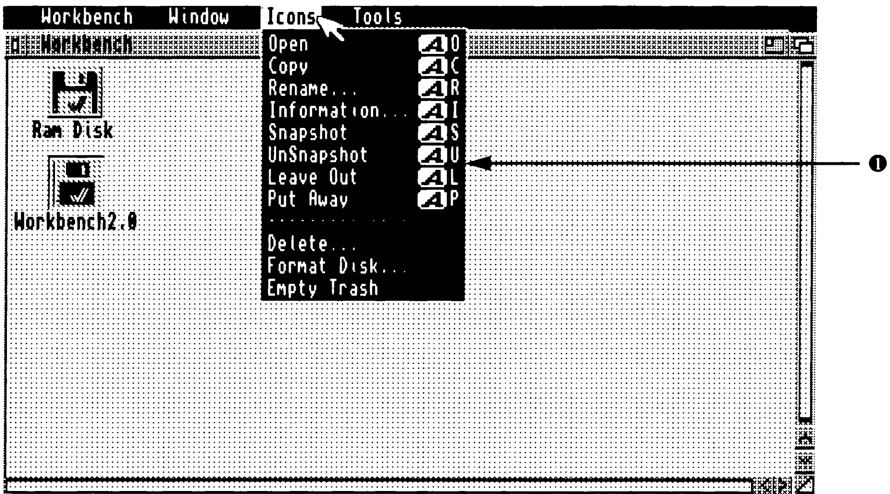
❶ **dopo aver scelto View By Name**

Si possono selezionare file e cassetti da una finestra allo stesso modo in cui si selezionerebbe un'icona. È sufficiente posizionare il puntatore sul nome del file o del cassetto e premere il pulsante di selezione. Il nome viene evidenziato per mostrare che è stato selezionato. Le voci del menu Icons potrebbero poi essere usate per gestire il file o il cassetto. Per aprire un file o un cassetto, posizionare il puntatore sul nome e fare doppio click sul pulsante di selezione.
View By Date (visualizzare le date) dispone l'elenco in ordine cronologico, con al primo posto il file creato per ultimo. Questo risulta utile se si hanno due versioni differenti di un file e si cerca quella con le informazioni più aggiornate.

View By Size (visualizzare le dimensioni) dispone l'elenco per dimensioni, con al primo posto il file più piccolo. Nel caso che lo spazio disponibile sul disco stia per esaurirsi, questa opzione aiuta a vedere quali sono i file che occupano più spazio. In tal modo è possibile scegliere i file da cancellare o trasferire su un altro disco.

2.12 Il menu Icons (icone)

Il menu Icons consente di lavorare con le icone sullo schermo. Tra le altre cose, con questo menu le icone possono essere copiate, ridenominate ed aperte. Possono anche essere cancellate, come pure i file e i cassetti corrispondenti, dal disco. Prima di scegliere delle voci da questo menu è necessario aver selezionato un'icona.



❶ menu Icons

2.12.1 Open (aprire) AO

Aprire un'icona significa rendere disponibili all'uso le voci che essa rappresenta. Quando viene aperta un'icona disco o un'icona cassetto, sullo schermo appare una finestra che visualizza le icone contenute su quel disco o in quel cassetto. Quando vengono aperti un progetto o uno strumento individuali, viene in realtà avviato il programma corrispondente.

Per aprire un'icona:

1. ***Selezionare l'icona.***
2. ***Scegliere Open dal menu Icons.***

Comando rapido con il mouse: un comando rapido per aprire le icone consiste nel posizionare il puntatore sull'icona e fare doppio click sul pulsante di selezione.

2.12.2 Copy (copiare) AC

Copy permette di copiare i dischi, i cassetti, i programmi o i file. Una copia di un cassetto, uno strumento o un progetto viene fatta nella stessa finestra dell'originale (per copiare un cassetto, uno strumento o un progetto su un altro disco, vedi la sezione "Copia per trascinamento", a pagina 2-73).

Un uso importante di Copy permette di fare copie backup del disco. Se si dispone di un Amiga a una sola unità a disco, questo è il modo più comune di copiare dischi usando Workbench.

Per copiare un disco:

Il disco che viene copiato è chiamato disco di origine (disco FROM). Il disco di origine dovrebbe essere sempre protetto dalla scrittura in modo che il contenuto non possa essere cancellato accidentalmente (la linguetta per la protezione da scrittuta dovrebbe essere spinta verso l'alto in modo che si trovi sulla posizione aperto).

Il disco sul quale viene effettuata la copia è chiamato disco di destinazione (disco TO). Questo può essere un disco vuoto o un disco già utilizzato il cui contenuto non serve più. Questo disco deve essere non protetto da scrittura per accettare le informazioni del disco di origine (la linguetta per la protezione da scrittura deve essere nella posizione chiuso, cioè coprire il foro che si trova nell'angolo del disco).

Quando viene usata la voce di menu Copy, il sistema legge una certa quantità di informazioni dal disco di origine le le memorizza nella memoria interna di Amiga. Togliere il disco di origine dall'unità a disco e inserirvi il disco di destinazione (questa operazione si chiama scambio di disco). Amiga copia quindi le informazioni sul disco di destinazione.



Quando si copia un disco usando la voce di menu Copy, Amiga usa una sola unità a disco anche se c'è una seconda unità collegata ad esso.

1. ***Mettere il disco che si vuole copiare, il disco di origine, nell'unità a disco interna di Amiga, nota come DF0:.***

   Assicurarsi che la linguetta sia nella posizione protetto da scrittura. Il foro nell'angolo del disco deve essere scoperto.

2. ***Selezionare l'icona del disco di origine.***

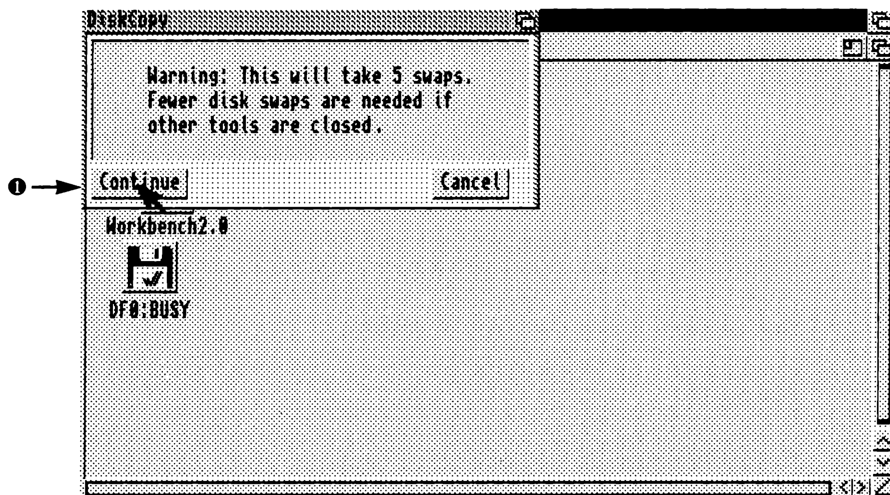
   Posizionare il puntatore sull'icona disco e premere il pulsante di selezione.

3. ***Scegliere Copy dal menu Icons.***

   Una finestra di richiesta chiederà di inserire il disco Workbench2.0 in una qualsiasi unità a disco. Il sistema deve leggere un programma dal disco Workbench2.0 prima di poter iniziare la procedura di copia.

4. ***Inserire il disco Workbench.***

   Se la copia del disco richiede diversi scambi di disco (5 o più), una finestra di richiesta indica quante volte devono essere cambiati i dischi.



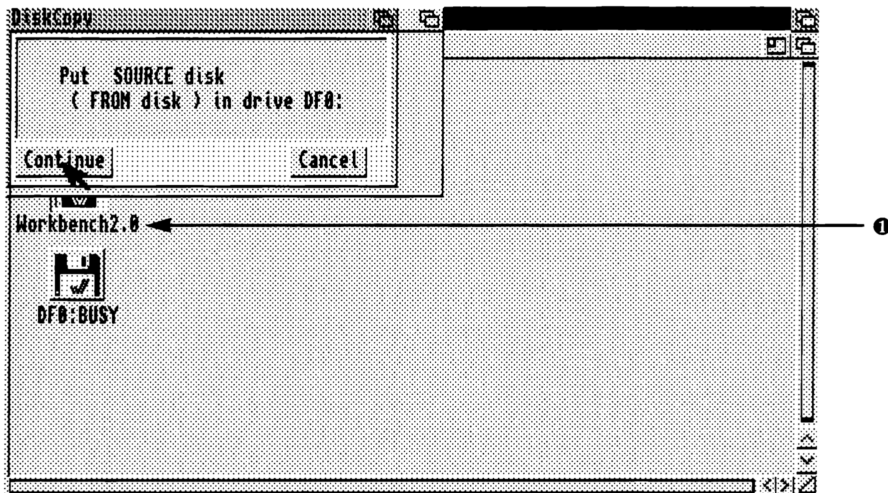
❶ **pulsante Continue**

Chiudendo le finestre non necessarie o interrompendo i processi non necessari viene ridotto il numero di scambi di dischi.

Se la copia del disco richiede meno di cinque scambi, la finestra di richiesta non appare.

5. ***Selezionare il pulsante Continue nella finestra di richiesta per lo scambio di dischi.***

Una finestra di richiesta indica di inserire il disco di origine nell'unità DF0:, l'unità interna.



➊ **pulsante Continue**

6. ***Mettere il disco che si vuole copiare nell'unità, quindi selezionare il pulsante Continue.***

   Il testo della finestra di richiesta riporterà il numero di cilindri letti dal sistema e il numero di quanti restano da leggere (un cilindro è una divisione del disco; i dischi da 3,5 pollici usati da Amiga hanno 80 cilindri numerati da 0 a 79).

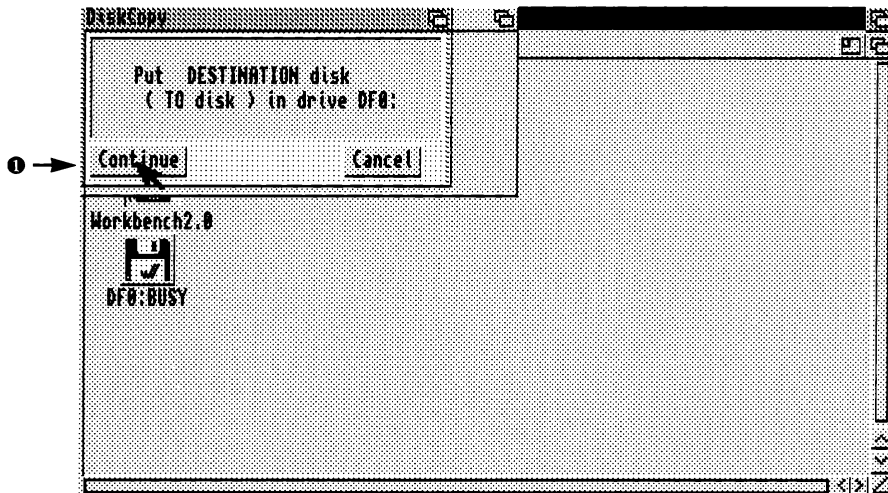
   Una finestra di richiesta indica quando inserire il disco di destinazione nell'unità DF0:.

Assicurarsi che la spia luminosa dell'unità a disco sia spenta prima di togliere il disco di origine dall'unità.



Se ad un certo punto si intende interrompere l'operazione di copia, attendere che appaia una finestra di richiesta per lo scambio dei dischi e selezionare il pulsante Cancel.





➊ pulsante Continue

7. ***Mettere il disco di destinazione nell'unità e selezionare il pulsante Continue.***

   I dati del disco di origine vengono così copiati sul disco di destinazione.

   È necessario seguire le finestre di richiesta e scambiare i dischi di origine e di destinazione tante volte quante indicate dalla prima finestra di richiesta (assicurarsi che la spia luminosa dell'unità sia spenta prima di togliere un disco dall'unità). Quando la copia è terminata, nella finestra di richiesta appare il messaggio `Disk Copy Finished` (copia del disco terminata).

8. ***Togliere il disco di destinazione dall'unità e mettergli un'etichetta.***

   L'icona del disco di destinazione ora ha il nome del disco di origine con un prefisso copy_of_ (copia di). Per esempio, se il nome del disco di origine fosse stato DataDisk, il discho di destinazione si chiamerebbe copy_of_DataDisk.

Il cestino (Trashcan) non può essere copiato.



Per copiare un cassetto:

1. ***Selezionare l'icona cassetto.***
2. ***Scegliere Copy dal menu Icons.***

   Il cassetto e qualsiasi icona contenuta in esso vengono copiati nella stessa finestra del cassetto originale.

Per fare una copia del cassetto su un altro disco, vedi la sezione "Copia per trascinamento".

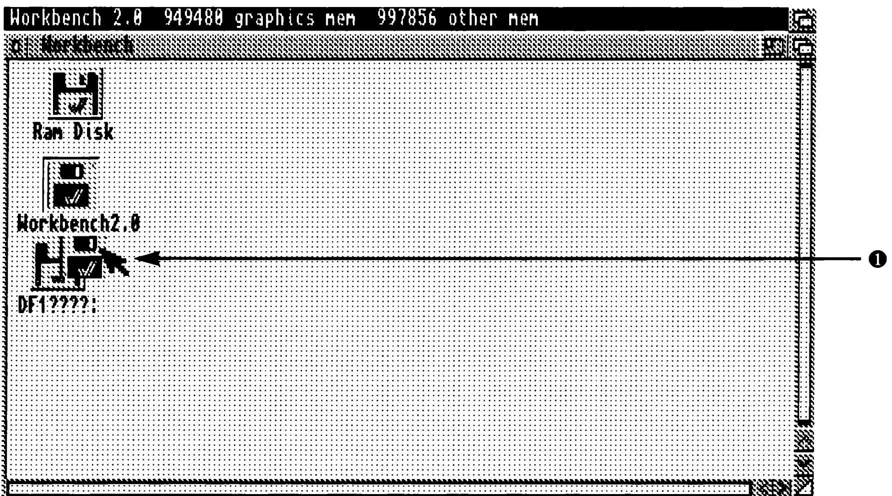
Per copiare un progetto o uno strumento:

1. ***Selezionare l'icona.***
2. ***Scegliere Copy dal menu Icons.***

   Una copia dell'icona viene così fatta nella finestra.

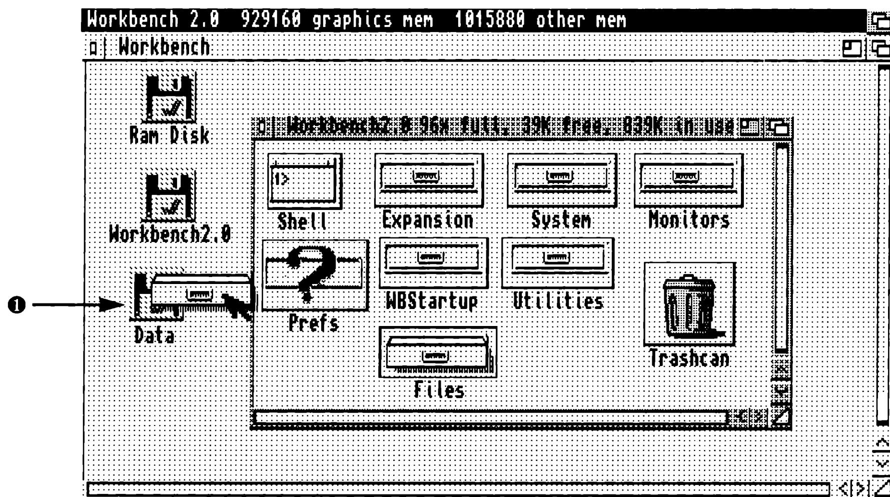
2.12.2.1Copia per trascinamento

Si può copiare un disco trascinando l'icona del disco di origine sull'icona del disco di destinazione.



❶ **effettuare la copia del disco Workbench 2.0.**

Si possono copiare un cassetto, un progetto o uno strumento su un altro disco trascinandone l'icona sull'icona o nella finestra dell'altro disco. L'icona originale rimarrà sul disco originale e una copia sarà creata nella finestra del disco di destinazione.



❶ **copiare il cassetto Files sul disco Data**

Questo metodo non può essere utilizzato per fare una copia di un'icona sullo stesso disco. Per esempio, se si trascinasse un'icona dalla finestra Utilities alla finestra System, essa non verrebbe copiata. L'icona cambierebbe semplicemento cassetto. Si sposterebbe dal cassetto Utilities al cassetto System.

Diverse icone possono essere copiate contemporaneamente usando la selezione per trascinamento o la selezione estesa. Quando le icone che si vogliono copiare sono selezionate:

1. ***Tenere premuto il tasto Shift.***
2. ***Posizionare il puntatore su una delle icone selezionate, quindi trascinarla sull'icona o nella finestra dell'altro disco.***

   Trascinando un'icona, le altre seguono.

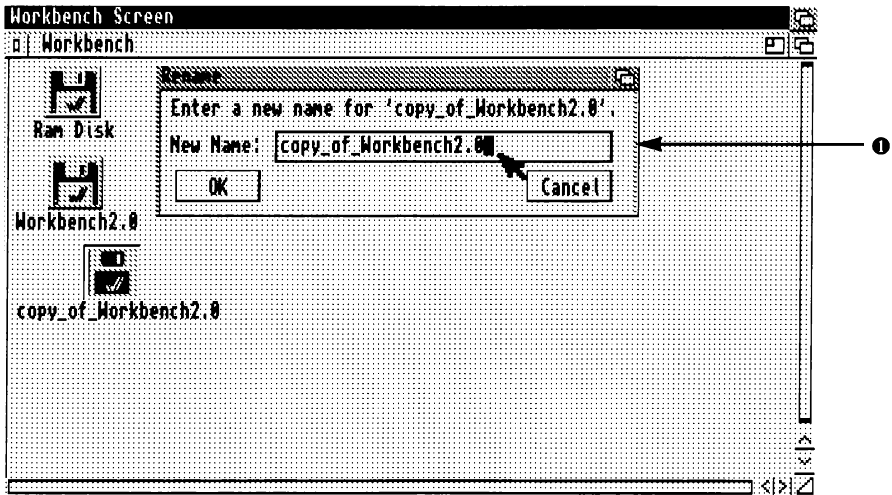
2.12.3 Rename...(rinominare) AR

La voce di menu Rename permette di cambiare il nome di un'icona. Un motivo comune per utilizzare Rename è eliminare il prefisso copy_of_ da un'icona appena creata. È anche possibile cambiare i nomi dei dischi e dei file quando si creano altri file. Ad esempio, se in origine era stato creato un disco chiamato Reports che ora sta diventando troppo pieno, è possibile cambiargli il nome in Reports1990. In tal modo si può avviare un nuovo disco chiamato Reports1991.

Per cambiare il nome a un'icona:

1. ***Selezionare l'icona.***
2. ***Scegliere Rename dal menu Icons.***

   Appare un finestra di richiesta con un riquadro testo che mostra il nome corrente dell'icona.



❶ **finestra di richiesta Rename**

3. ***Scrivere il nome corretto.***

   Si dovrà cancellare il nome vecchio (usando il tasto Backspace) e scrivere il nuovo nome. Assicurarsi di cancellare qualsiasi spazio presente prima o dopo il nuovo nome.



Si possono anche premere i tasti Amiga destro e X per cancellare tutto ciò che è scritto nel riquadro testo.

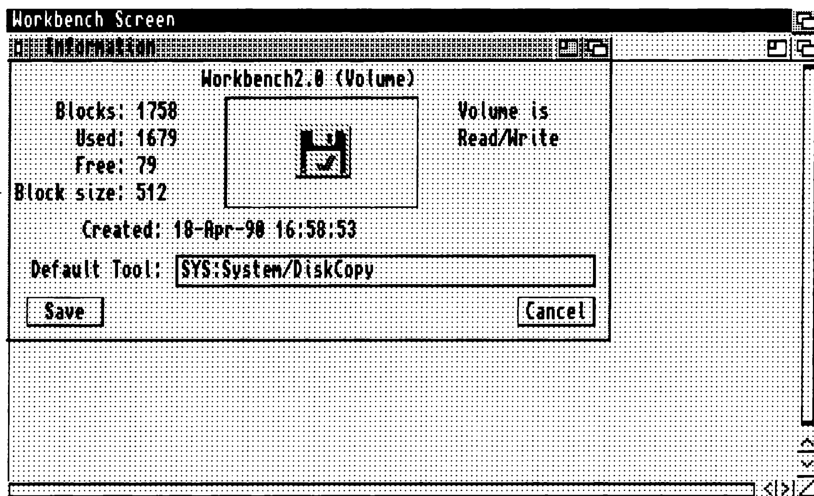
4. ***Premere Return.***

   La finestra di richiesta si chiude, e il nuovo nome appare sotto all'icona.

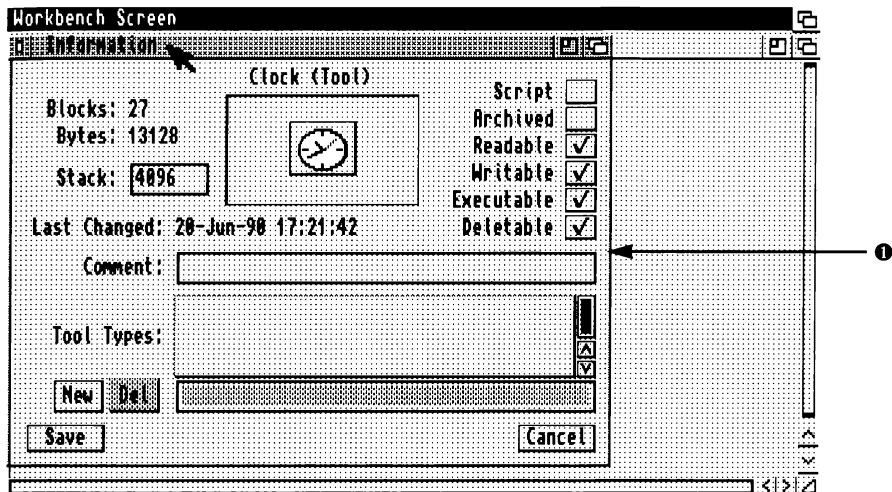
Quando viene cambiato il nome di un'icona, è bene assicurarsi di non lasciare spazi prima o dopo il nome nuovo. Questi infatti non possono essere distinti sullo schermo e causano confusione se è necessario digitare il nome dell'icona.

2.12.4 Information . . . (informazioni) AI

Scegliendo Information viene visualizzata una finestra che mostra informazioni sull'icona selezionata. Il contenuto della finestra cambia secondo il tipo di icona.



➊ **finestra information del disco**



❶ **finestra Information dello strumento**

Queste informazioni sull'icona comprendono;

nome	Esso è seguito dal tipo di icona tra parentesi. I tipi di icona ammessi sono disco (o volume), cassetto, progetto, cestino e strumento.
immagine	Una figura dell'icona viene visualizzata al centro della finestra.
dimensioni	Il numero di **blocchi** e **byte** che il disco, il progetto o lo strumento occupano (questo non vale per le icone cassetto).
pila	È la quantità di memoria riservata alla memorizzazione temporanea per uno strumento specifico (questo non vale per le icone disco o cassetto).

data ultima modifica	Indica quando è stato creato o modificato per l'ultima volta l'elemento rappresentato dall'icona.



Se il computer Amiga utilizzato non dispone di un orologio alimentato a batteria, è necessario prima impostare l'ora corretta con l'editore Time Prefs, spiegato nel Capitolo 3.

Per un'icona disco, la finestra mostra anche se il disco ha la capacità di scrivere **(Read/Write)** o se invece può soltanto leggere **(Read Only)**. Se il disco è Read/Write se ne possono sia leggere le informazioni e salvaguardarne quelle nuove. Se il disco è Read Only se ne potranno soltanto leggere le informazioni.

Per un cassetto, un progetto o uno strumento si possono selezionare sei attributi indipendenti. Quando un attributo è selezionato, nella casella di controllo alla sua destra compare un segno di controllo. Per selezionare, o deselezionare, un attributo, posizionare il puntatore nella casella di controllo e premere il pulsante di selezione. Ogni attributo viene spiegato qui di seguito:

Script	Se questo attributo è selezionato e il programma viene eseguito attraverso Shell, viene eseguito come uno **script** (un file di testo dei comandi di AmigaDOS).
Archived	Questo attributo è impostato da alcuni programmi backup per comunicare che un file o una directory sono stati salvati, o **archiviati**.
Readable	Se questo attributo è selezionato, si possono **leggere** (cioè accedere a) le informazioni di un file.
Writable	Se questo attributo è selezionato, si possono **scrivere** le informazioni sul file. In

caso contrario, non si possono apportare modifiche al file. Ad esempio, se un file è di sola lettura si può leggere il suo contenuto ma non modificarlo.

Executable — Se questo attributo è selezionato, si possono eseguire il progetto o lo strumento.

Deletable — Se questo attributo è selezionato, si possono cancellare dal disco un cassetto, un progetto o uno strumento. Se non è selezionato, l'oggetto è protetto dalla cancellazione

Se l'icona è un progetto, vi può essere un **Default Tool** (strumento di predisposizione iniziale). Esso specifica il percorso dello strumento che ha creato il progetto. Quando viene aperta l'icona progetto, viene aperto anche lo strumento di predisposizione iniziale, in modo da poter lavorare sul progetto.

Se c'è un riquadro Comments (commenti), nella finestra delle informazioni può essere inclusa una breve nota di commento, lunga fino a 79 caratteri. Per esempio, se l'utente ha un'icona che rappresenta un file di testo che ha creato, è possibile aggiungere una nota che faccia ricordare il contenuto del file. Per fare ciò, selezionare il riquadro testo accanto a Comments e digitare la nota. Premere Return dopo aver terminato.

Il riquadro **Tool Types** (tipi di strumenti) permette di specificare parametri diversi per alcuni programmi o file. L'uso di Tool Types è spiegato nel Capitolo 4, "I programmi Workbench". Se un programma supporta Tool Types, i tipi di strumenti permessi saranno spiegati insieme al programma stesso.

Per salvare qualsiasi modifica fatta alla finestra Information, si deve selezionare il pulsante Save, che si trova nell'angolo inferiore sinistro. Se invece si decide di non salvare le modifiche fatte, selezionare il pulsante Cancel oppure il pulsante di chiusura della finestra.

2.12.5 Snapshot (istantanea) AS

Snapshot salva sul disco le posizioni di tutte le icone correntemente selezionate. Ogni volta che viene aperta la finestra, tutte le icone salvate con l'opzione Snapshot appariranno nella posizione salvata. Si può salvare la posizione di diverse icone usando la selezione per trascinamento o la selezione estesa.

Per salvare un'icona con l'opzione Snapshot:

1. ***Selezionare l'icona (o le icone) di cui si vuole fissare la posizione.***
2. ***Scegliere Snapshot dal menu Icons.***

   La volta successiva che si apre la finestra, l'icona (o le icone) si troverà nella medesima posizione

2.12.6 Unsnapshot (annullare istantanea) AU

Questa opzione permette di annullare la posizione di Snapshot di un'icona.

Per effettuare questa operazione su un'icona:

1. ***Selezionare l'icona.***
2. ***Scegliere Unsnapshot dal menu Icons.***

   La volta successiva che si apre la finestra, Workbench è libero di posizionare l'icona in un qualsiasi punto della finestra.

2.12.7 Leave Out (spostare all'esterno) AL



Questa voce di menu non può essere usata con Trashcan.

Leave Out consente di spostare un'icona dalla sua finestra d'origine alla finestra di Workbench (il file rappresentato dall'icona rimane sul disco nel suo cassetto originario, soltanto l'icona viene spostata). L'icona resta nella finestra di Workbench anche se si effettua un nuovo avviamento del computer.

Per esempio, è possibile avere un file che si utilizza ogni giorno, per accedere al quale si devono aprire un'icona disco e due cassetti. Per potervi accedere più velocemente si può usare Leave Out per spostare l'icona nella finestra di Workbench.

Per utilizzare Leave Out:

1. ***Selezionare l'icona.***
2. ***Scegliere Leave Out dal menu Icons.***

   L'icona verrà spostata nella finestra di Workbench.

2.12.8 Put Away (rimettere a posto) AP

Dopo aver usato Leave Out, si può riportare l'icona nel cassetto di partenza scegliendo Put Away.

Per utilizzare Put Away:

1. ***Selezionare l'icona nella finestra di Workbench.***
2. ***Scegliere Put Away dal menu Icons.***

   L'icona viene riportata nella finestra di partenza.

2.12.9 Delete... (cancellare)

La voce di menu Delete consente di cancellare dal disco i file e le loro icone. È opportuno usare Delete con attenzione. Una volta che un'icona è stata cancellata, non è più possibile recuperare le informazioni che essa conteneva.

Non si può cancellare un'icona disco sull'icona Trash-can.



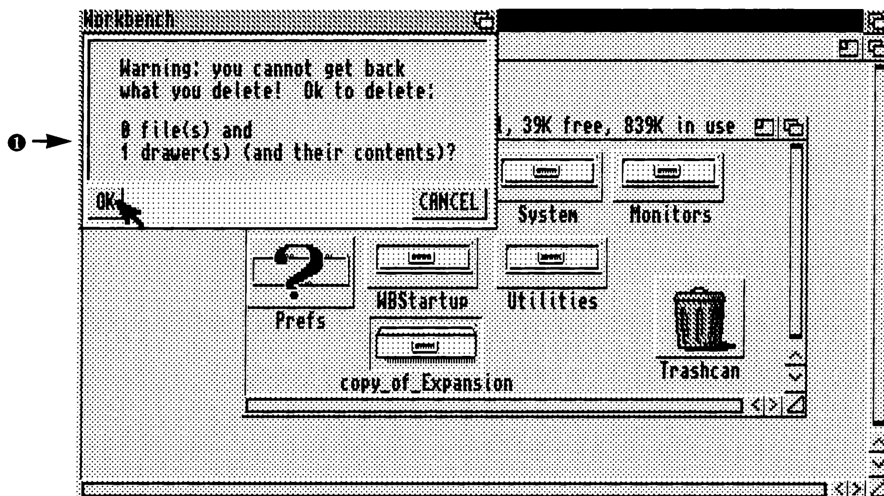
Per cancellare un'icona:

1. ***Selezionare l'icona.***

   Si può utilizzare la selezione per trascinamento o la selezione estesa per scegliere più di un'icona da cancellare.

2. ***Scegliere Delete dal menu Icons.***

Una finestra di richiesta avverte che non è possibile recuperare ciò che viene cancellato e mostra il numero di elementi da cancellare. Questo serve a salvaguardare contro la cancellazione di elementi che possono essere rimasti selezionati da un'operazione precedente.



➊ cancellazione del cassetto Copy_of_Expansion

3. ***Selezionare il pulsante OK per cancellare l'icona.***

L'icona abbandona lo schermo e tutti i dati collegati ad essa vengono cancellati dal disco. Se non si desidera cancellare l'icona, scegliere il pulsante Cancel.

È bene fare attenzione quando si cancellano le icone cassetto. La finestra di richiesta mostra il numero di cassetti da cancellare, ma contemporaneamente viene cancellato anche tutto ciò che essi contengono.

2.12.10 Format Disk... (formattare il disco)



In alcuni manuali di software applicativo si può trovare la parola Inizializzare usata come sinonimo di Formattare.

Quando viene inserito un disco da 3,5 pollici nell'unità a disco di Amiga, l'icona disco ha come etichetta DF0:????, DF1:???? oppure DF2:????, a seconda dell'unità a disco in cui si trova. A questo punto Amiga non riconosce il disco come disco Amiga DOS. Per poter usare il disco, esso deve prima essere formattato per AmigaDOS.



Se si formatta un disco che contiene dati, tutti i dati verranno cancellati.

Per formattare un disco:

1. ***Mettere il disco nell'unità a disco.***

   Il disco può essere messo in qualsiasi unità a disco, interna o esterna. Assicurarsi che il disco non sia protetto da scrittura (la linguetta di plastica deve coprire il foro).

2. ***Selezionare la sua icona disco.***

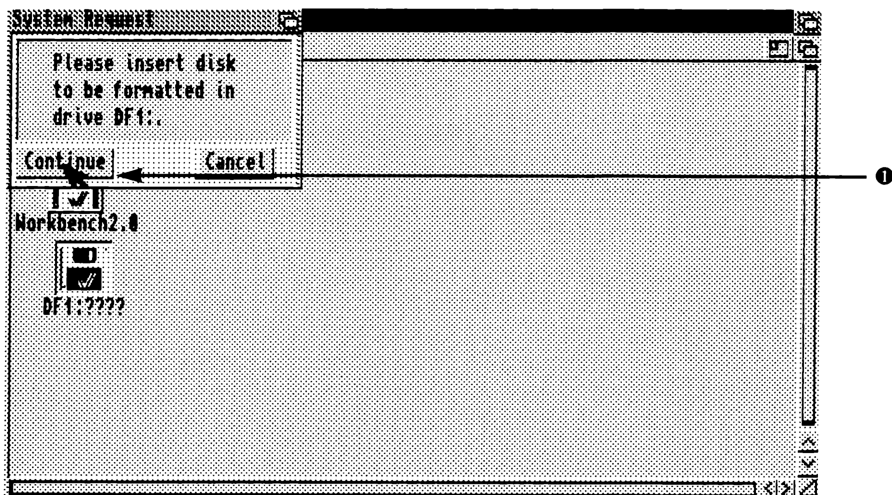
   Se si tratta di un disco vuoto, l'icona riceve un'etichetta a seconda dell'unità a disco in cui si trova (DF0:????, DF1:????, ecc.).



❶ **icona disco vuoto**

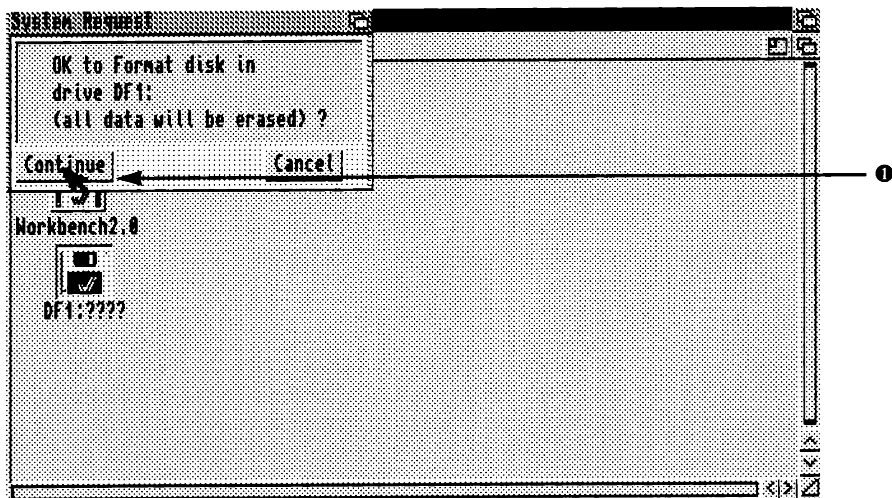
3. ***Scegliere Format dal menu Icons.***

   Se si sta formattando un disco vuoto, una finestra di richiesta chiede di inserire il disco da formattare nell'unità a disco. Anche se il disco si trova già nell'unità, appare la finestra di richiesta per consentire di cambiare disco o di cancellare l'operazione. Per procedere selezionare Continue.



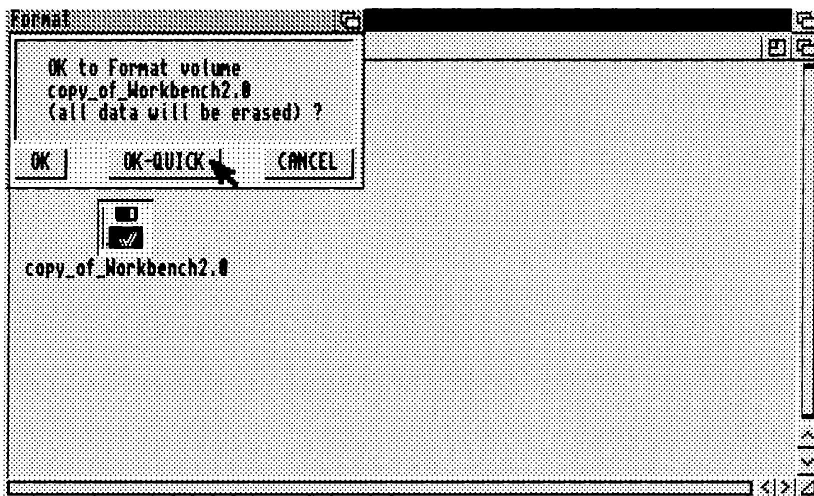
❶ **pulsante Continue**

Una seconda finestra di richiesta chiede se va bene formattare il disco (OK) nell'unità a disco e ricorderà all'utente che tutti i dati verranno cancellati. Selezionare Continue per procedere o Cancel per interrompere la procedura



❶ **pulsante Continue**

Se si sta formattando un disco che contiene dei dati, una finestra di richiesta chiederà se va bene formattare il disco (OK), indicherà il nome del disco e ricorderà che tutti i dati verranno cancellati.



Questa finestra di richiesta presenta una terza opzione: OK-Quick. Se viene selezionato OK-Quick (OK-formattazione veloce), viene formattata soltanto la traccia del **blocco principale** del disco. Il blocco principale contiene le informazioni che identificano il disco e il luogo in cui sono memorizzati tutti i file. Cancellando il blocco principale viene cancellato l'intero disco, in quanto il sistema non è più in grado di trovare nessun file sul disco. Questo procedimento è molto più veloce di una formattazione normale.

Tuttavia, se il disco contiene qualsiasi tipo di errore read/write (di lettura/scrittura), si dovrebbe effettuare una formattazione normale selezionando il pulsante OK. Ogni cilindro del disco viene formattato.



Un errore Read/Write può essere causato dalla presenza qualsiasi impurità fisica sulla superficie magnetica nel disco. Questo impedisce al computer di leggere i dati che si trovano nella zona dove è stato riscontrato l'errore. Talvolta si può riparare l'errore mediante la formattazione del disco.

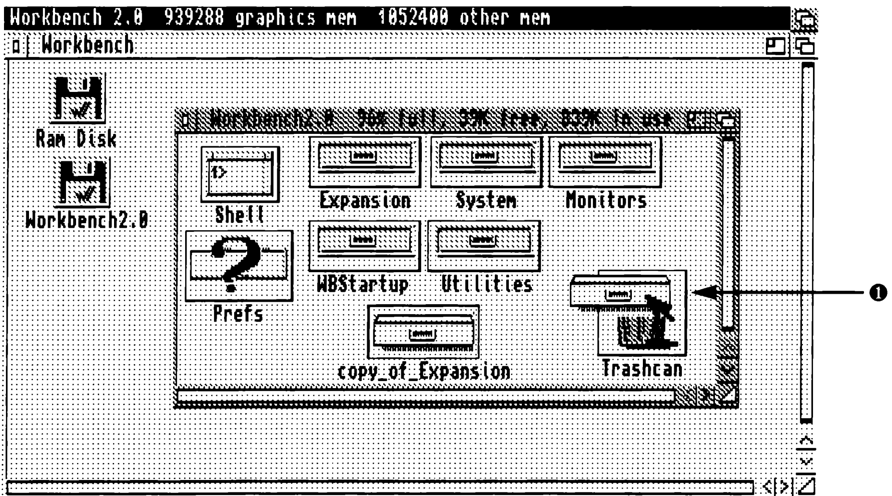
Una volta che inizia il procedimento di formattazione, il testo nella finestra di richiesta indica il cilindro del disco che viene formattato e verificato. Dopo che un disco è stato formattato, la sua icona disco riceve l'etichetta Empty (vuoto). Il nome può essere modificato usando la voce Rename del menu

2.12.11 Empty Trash (vuotare il cestino)

Come spiegato nella sezione "Icone", il Trashcan (Cestino) è dove si memorizzano i file che non servono più. Per sopprimere un'icona per mezzo del Trashcan, trascinare l'icona che si vuole "gettare" sopra l'icona Trashcan. L'icona è quindi memorizzata nel cassetto Trashcan fino a quando si decide di sopprimerla. Per rimuovere fisicamente il o i file memorizzati nel Trashcan (Cestino), bisogna scegliere Empty Trash (vuotare il Cestino).

Per sopprimere un'icona per mezzo di Empty Trash:

1. ***Trascinare l'icona sopra il Trashcan (Cestino), e lasciare il pulsante di selezione.***
   Se il Trashcan è aperto, l'icona apparirà nella finestra Trashcan.



❶ **gettare via la copia del cassette Expansion**

2. ***Assicurarsi che l'icona Trashcan sia selezionata (il coperchio sarà aperto), e quindi scegliere Empty Trash dal menu Icone.***

   Se la finestra Trashcan viene aperta, l'icona se ne andrà.

Quando un'icona viene messa nel Trashcan, essa vi resterà fino a quando si seleziona Empty Trash dal menu Icone.

Fintanto che Empty Trash non è stato selezionato, si può ancora ritirare l'icona dal Trashcan. Per ritirare un'icona, aprire la finestra del Trashcan e trascinare l'icona dentro una finestra qualsiasi.

Esistono regole speciali che riguardano il Trashcan:

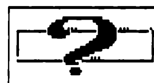
- Non si può cancellare un disco mediante il trascinamento della sua icona nell'icona Trashcan.
- Non si può mettere il Trashcan in un cassetto.
- Non è possibile sopprimere il Trashcan.

2.13 Il menu Tools

Il menu Tools permette di eseguire un'applicazione software tramite la scelta di una voce di menu anzichè mediante l'apertura dell'icona del programma. Se l'applicazione software prevede tale caratteristica, le istruzioni riguardanti la creazione della nuova voce di menu si troverranno nella documentazione che accompagna il programma.

Capitolo 3. Preferenze

Nel Capitolo 2 sono stati descritti il sistema Workbench e il funzionamento dei vari componenti. L'utente dovrebbe quindi conoscere le fasi fondamentali dell'uso di Amiga, come ad esempio selezionare e aprire le icone, scegliere le voci di menu e gestire le finestre.



Ora è venuto il momento di mettere in pratica le conoscenze acquisite. Questo capitolo spiega gli **editori Preferences (preferenze)**, che si trovano nel cassetto Prefs e permettono di personalizzare l'ambiente di Amiga. Per esempio, si possono effettuare le seguenti azioni:

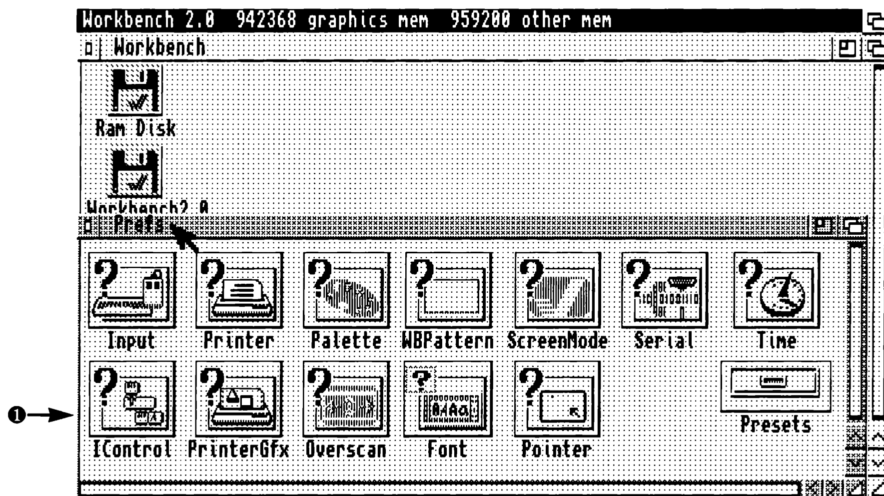
- modificare i colori di Workbench
- modificare la forma del puntatore
- modificare le dimensioni dell'area di visualizzazione
- specificare la stampante usata
- impostare una stampante per la grafica
- impostare un modem da usare con Amiga

Non è necessario utilizzare ogni editore per usare Amiga. Molti degli editori permettono di adattare l'aspetto di ciò che appare sullo schermo alle esigenze individuali. Tuttavia, se al sistema vengono collegati una stampante, un modem, un monitor Multiscan o A2024, deve essere usato l'editore giusto per indicare ad Amiga come interagire con il nuovo dispositivo.

Una volta che il sistema è impostato nel modo voluto, si può passare al Capitolo 4 per apprendere gli altri programmi compresi nel disco Workbench2.0.

3.1 Il cassetto Prefs

Aprendo il cassetto Prefs (preferenze) nella finestra del disco Workbench2.0 appare la seguente finestra:



❶ **finestra Prefs**

Questa finestra contiene le icone per gli editori Preferences, elencati qui sotto nell'ordine in cui sono trattati:

Time	Permette di vedere la data e l'ora.
Input	Permette di modificare la velocità del mouse (il movimento del puntatore e il tempo consentito per fare doppio click) e di ripetizione tasto.
Palette	Permette di modificare i colori di Workbench.

WBPattern	Permette di selezionare o creare un motivo di sfondo per lo schermo di Workbench e/o le finestre di Workbench.
Pointer	Permette di modificare le dimensioni, la forma ed i colori del puntatore.
Font	Permette di modificare le serie di caratteri usati nelle diverse aree dello schermo.
Screen/Mode	Permette di scegliere un **modo video** diverso. Questo si rende necessario se con il sistema vengono usati certi tipi di monitor, come ad esempio un monitor A2024 o Multiscan.
Overscan	Permette di adattare le dimensioni dell'area di visualizzazione per il testo e per la grafica.
Printer	Permette di specificare il **programma di gestione della stampante** che si adatta alla stampante usata e consente di specificare opzioni come le dimensioni dei fogli e la larghezza dei margini.
PrinterGfx	Permette di impostare la stampante per stampare grafici.
Serial	Permette di impostare le specifiche per la porta seriale. Questa è usata per comunicare attraverso modem o sistemi in rete.
IControl	Permette di scegliere i tasti usati per alcuni dei comandi rapidi dalla tastiera, come ad esempio spostare lo schermo di Workbench o scegliere un pulsante di azione da una finestra di richiesta.

Tutti gli editori, tranne Time, hanno dei menu che consentono di salvare diverse configurazioni per ogni editore. Per esempio, se vengono usate due stampanti, con Amiga si possono salvare le impostazioni di ognuna nel cassetto Presets. Volendo passare da una stampante all'altra, è sufficiente aprire il file appropriato, invece di riselezionare ogni singola opzione di stampa.

I menu e il cassetto Presets, spiegati alla fine del capitolo, sono opzionali e non è indispensabile usarli per impostare Amiga.

3.2 Pulsanti di azione

Quando viene aperta un'icona editore, sullo schermo appare una finestra. Ogni finestra dell'editore ha tre pulsanti di azione: Save (salvare), Use (utilizzare) e Cancel (annullare). Per implementare le modifiche o per chiudere la finestra dell'editore deve essere selezionato uno di questi pulsanti. Le loro funzioni sono spiegate di seguito:

Save — Se si vogliono conservare le modifiche fatte alle impostazioni, selezionare il pulsane Save. Questo implementa qualsiasi modifica, salva le modifiche al disco e chiude l'editore. Le nuove impostazioni restano operanti anche se si riavvia Amiga.

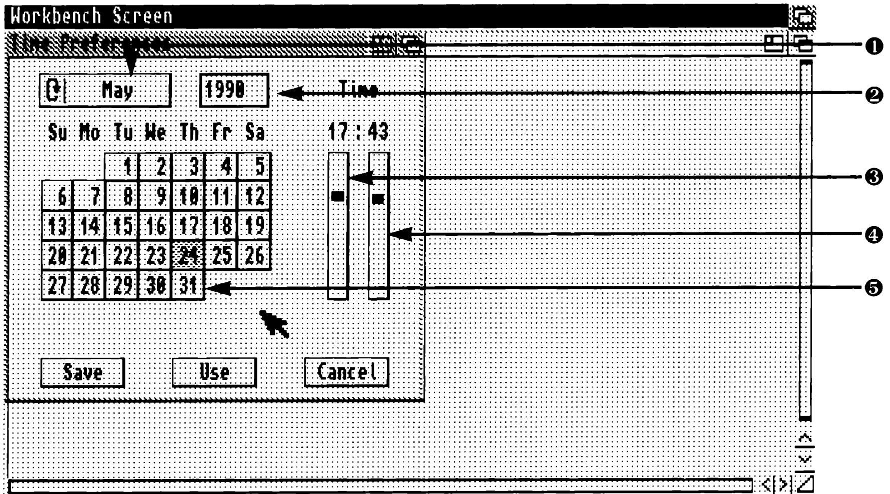
Use — Se si vogliono provare le modifiche alle impostazioni, *ma non salvare al momento,* selezionare il pulsante Use. Questo implementa temporaneamente qualsiasi modifica fatta e chiude l'editore. Se Amiga viene riavviato, le modifiche vanno perse e vengono utilizzate le impostazioni salvate precedentemente.

Cancel — Se sono state fatte modifiche nell'editore, ma si decide di non usarle, selezionare il pulsante Cancel. Questo chiude

l'editore senza utilizzare o salvare nessuna modifica fatta nella finestra. Le impostazioni valide prima di aprire l'editore restano operanti.

3.3 L'editore Time

Aprendo l'icona Time appare la seguente finestra:



❶ mese
❷ anno
❸ ora
❹ minuti
❺ calendario

Questa finestra consente di vedere la data e l'ora corrette.

Per impostare la data:

1. ***Selezionare il pulsante a ciclo nell'angolo superiore sinistro fino a quando non viene visualizzato il mese giusto.***

   Quando il pulsante viene selezionato, il calendario cambia per riportare il mese e l'anno visualizzati.

2. ***Se è visualizzato l'anno sbagliato, selezionare il pulsante dell'anno, cancellare le informazioni non corrette e digitare l'anno corretto.***

   Fare click sul pulsante, premere Backspace o Del per cancellare l'anno visualizzato, digitare l'anno giusto e premere Return.

3. ***Selezionare il giorno corretto dalla visualizzazione del calendario.***

   Il giorno correntemente selezionato viene evidenziato.

Per impostare l'ora:

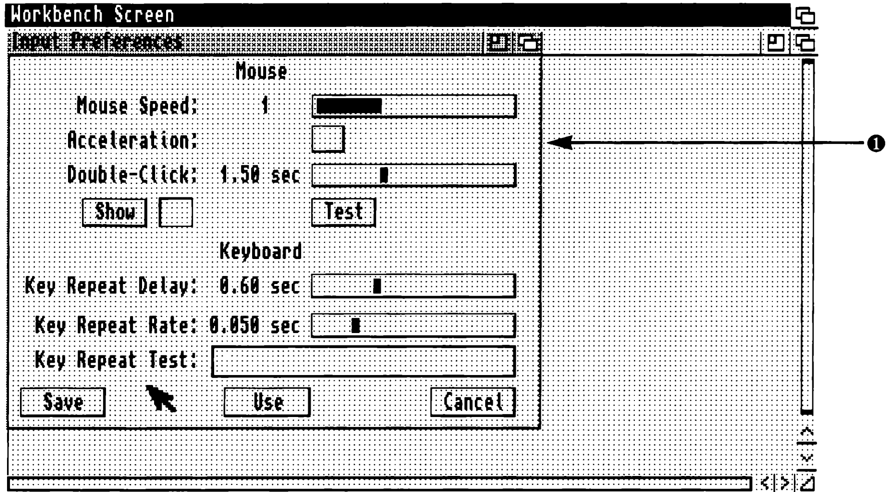
1. ***Posizionare il puntatore sulla casella della barra a scivolamento dell'ora o su quella dei minuti.***
2. ***Trascinare la casella fino a che nella parte alta della barra non appare l'ora corretta, quindi rilasciare il pulsante di selezione.***

   Il valore delle ore è basato su un orologio a 24 ore che va da 0 a 23. La gamma di valori dei minuti va da 0 a 59.

   Ripetere i punti suddetti con l'altro puntatore.

3.4 L'Editeur Input (Saisie)

Ouvrez l'icône Input (Saisie) et la fenêtre suivante apparaît :



❶ **finestra Input**

Cette fenêtre vous permet de modifier la vitesse d'exécution de la souris et du clavier. Pour la souris, deux changements sont possibles la rapidité de déplacement du pointeur à l'écran et la rapidité d'enregistrement d'un double clic sur le bouton de sélection. En ce qui concerne le clavier, vous pouvez modifier la vitesse de répétition d'une touche maintenue enfoncée et le temps écoulé entre chaque répétition.

3.4.1 Mouse Speed (Vitesse de la souris)

La glissière Mouse Speed (vitesse de la souris) permet de déterminer la rapidité de déplacement du pointeur lorsque vous déplacez la souris.

Vous pouvez sélectionner trois vitesses 1, 2, et 4. La plus rapide correspond au paramètre 1 ; 4 est la moins rapide. Essayez-les toutes pour trouver la vitesse qui vous convient. Vous ne voulez pas d'un pointeur trop lent et un pointeur trop rapide est difficile à contrôler.

valori per trovare il più adatto alle esigenze individuali. Se infatti è scomodo usare un puntatore che si muove troppo lentamente, d'altra parte può risultare difficile controllarlo se è troppo veloce.

Un altro fattore da tenere in considerazione è la superficie di lavoro. Quando il mouse si muove velocemente non è necessario spostarlo molto per muovere il puntatore attraverso lo schermo, mentre serve più spazio sul tavolo per spostare un mouse che si muove lentamente.

Per impostare la velocità del mouse trascinare il cursore fino a raggiungere il valore desiderato. Spostando la barra a scivolamento, la velocità del mouse visualizzata diventa operante. Questo permette di provare ogni velocità senza dover uscire dall'editore.

3.4.2 Acceleration (accelerazione)

A volte è necessario poter spostare il mouse su grandi aree dello schermo mantenendo nel contempo il controllo per piccoli movimenti. Ad esempio, se il mouse viene usato per creare un disegno complesso con un programma di disegno in bitmap, può essere necessario coprire una grande superificie di schermo in modo veloce ma preciso.

Se viene semplicemente aumentata la velocità del mouse, una parte del suo controllo va persa. Tuttavia, se viene attivata l'opzione **acceleration** (accelerazione), la velocità del mouse rimane costante all'inizio del movimento del puntatore, permettendo in tal modo di lavorare con precisione su un'area limitata. Però, spostando ulteriormente il puntatore attraverso lo schermo, la velocità del mouse aumenta, come succede in un'automobile premendo sull'acceleratore. Questo consente di coprire velocemente grandi aree dello schermo.

Quando l'accelerazione è attivata, appare un segno nella casella di controllo. Per attivare o disattivare l'accelerazione, selezionare la casella di controllo.

3.4.3 Double-Click (doppio click)

La barra a scivolamento Double-Click determina il tempo massimo consentito tra i due click del doppio click.

L'intervallo va da 0,20 a 4 secondi. Se la velocità del doppio click è impostata a 0,20 secondi, è necessario premere due volte il pulsante del mouse nel giro di due decimi di secondo per poter registrare un doppio click. Se invece la velocità del doppio click è impostata a 4 secondi, si hanno quattro secondi di tempo tra il primo e il secondo click.

Per vedere la quantità di tempo per il valore selezionato, selezionare il pulsante Show (mostrare). Accanto al pulsante appare un riquadro che rimane visualizzato per il tempo disponibile tra i due click.

Per provare la velocità scelta, fare doppio click nel pulsante Test (provare). Se il doppio click viene fatto entro il tempo stabilito, accanto al pulsante di testo appare Yes, mentre se invece è trascorso troppo tempo tra i due click appare No.

3.4.4 Key Repeat Delay (tempo di inizio ripetizione tasto)

La maggior parte dei caratteri della tastiera vengono ripetuti automaticamente quando il corrispondente tasto viene tenuto premuto. Vi è però un piccolo intervallo prima che il tasto inizi a ripetere il carattere. Questo ritardo, misurato in secondi, può essere modificato usando la barra a scivolamento Key Repeat Delay.

L'impostazione corrente è indicata dal valore della barra a scivolamento. L'intervallo va da 0,20 secondi (il più breve) a 1,50 secondi (il più lungo). Per aumentare l'intervallo di tempo necessario all'inizio della ripetizione tasto, trascinare la casella della barra a scivolamento verso destra, per diminuirlo trascinarla verso sinistra.

3.4.5 Key Repeat Rate (velocità di ripetizione tasto)

La barra a scivolamento Key Repeat Rate determina la velocità di ripetizione una volta che questa è incominciata.

L'intervallo disponibile va da 0,002 secondi (il più veloce) a 0,250 secondi (il più lento). Per aumentare la velocità, trascinare la casella della barra a scivolamento verso sinistra. Per diminuirla trascinarla verso destra.

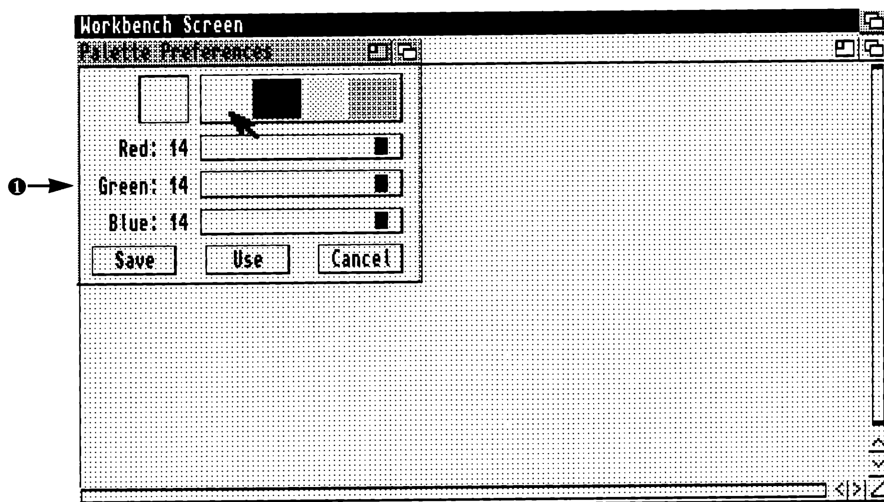
3.4.6 Key Repeat Test (test di ripetizione tasto)

Il pulsante Key Repeat Test consente di provare l'impostazione scelta per il tempo di inizio e la velocità di ripetizione tasto.

Selezionare il riquadro posizionandovi sopra il puntatore e premendo il pulsante di selezione. Nel riquadro selezionato appare un cursore. Tenere premuta una delle lettere della tastiera. Ciò che viene scritto appare nel riquadro Key Repeat Test ed indica il tempo di inizio e la velocità di ripetizione tasto.

3.5 L'editore Palette

Aprendo l'icona Palette (tavolozza) appare la seguente finestra:



❶ **finestra Palette**

Questa finestra consente di modificare i colori di Workbench. Ogni colore dello schermo di Workbench è costituito da varie quantità di rosso, verde e blu. Le barre a scivolamento del rosso, del verde e del blu permettono di variare i toni di ogni colore e di crearne altri. I colori correnti di Workbench vengono mostrati nel riquadro selezione colori che si trova nella parte alta della finestra.

Il numero di colori disponibili è determinato dal tipo di modo video utilizzato ed è impostato attraverso l'editore ScreenMode (spiegato più avanti in questo capitolo). Ad esempio, nonostante la visualizzazione Hires standard utilizzi 4 colori, il modo schermo può essere modificato e portato fino a 16 colori. In questo caso l'editore Palette visualizza 16 colori nel riquadro selezione colori.

Per modificare un colore:

1. ***Selezionare il colore che si vuole modificare.***

   Indicare un colore nel riquadro selezione colori e premere il pulsante di selezione. Il colore selezionato viene mostrato nel riquadro di visualizzazione a sinistra del pulsante di selezione.

2. ***Usare i pulsanti di scivolamento per modificare il colore selezionato.***

   Modificando i valori delle barre a scivolamento si può modificare la quantità di rosso, blu e verde usati nel colore selezionato.Trascinando la casella attraverso il riquadro di scivolamento, cambia il colore nel riquadro di visualizzazione e sullo schermo.

È opportuno fare attenzione nel modificare le impostazioni del bianco e del nero, in quanto ciò potrebbe avere conseguenze sull'aspetto tridimensionale dello schermo. Per mantenere l'effetto tridimensionale è necessario assicurarsi che il colore che sostituisce il nero sia più scuro di quello che sostituisce il bianco.

Provando a cambiare i valori di ognuna delle tre barre a scivolamento dei colori possono essere creati tutti i 4.096 colori di Amiga. La tabella seguente mostra alcune impostazioni che permettono di avvicinarsi molto al colore desiderato.

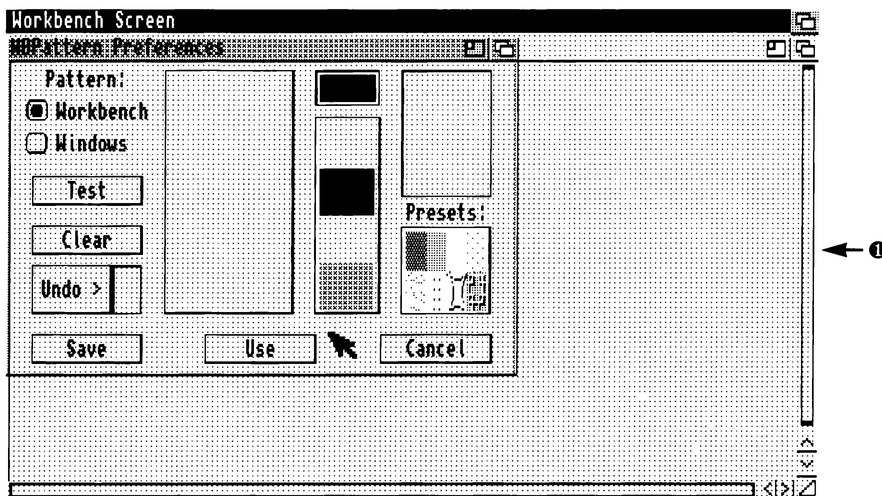
Tabella dei colori della Palette			
Colore	**Rosso**	**Verde**	**Blu**
Bianco	15	15	15
Giallo	15	15	0
Arancione	15	7	0
Rosso	15	0	0
Marrone	8	5	0
Grigio	8	8	8
Porpora	7	0	10
Azzurro	6	8	11
Verde	0	8	0
Blu	0	0	15
Nero	0	0	0

È bene ricordare che questi valori sono soltanto approssimativi. È possibile che l'utente debba regolare le impostazioni per ottenere esattamente il colore desiderato, in quanto la sfumatura del colore può variare a seconda del monitor utilizzato.

Oltre al menu Preferences standard (spiegato alla fine di questo capitolo), l'editore Palette ha anche una voce di menu Presets nel menu Edit che permette di scegliere tra nove impostazioni di colore predeterminate. Per esempio, scegliendo Sunset (tramonto) dal sottomenu, il grigio predisposto inizialmente diventa blu e il blu predisposto diventa arancione.

3.6 L'editore Workbench Pattern

Aprendo l'icona WBPattern appare la seguente finestra:



❶ finestra WBPattern

Questo editore permette di modificare il motivo di sfondo di Workbench e delle sue finestre. È possibile selezionare un motivo già esistente oppure crearne uno nuovo; esso riempie tutte le aree vuote della finestra. La predisposizione iniziale non ha nessun motivo.

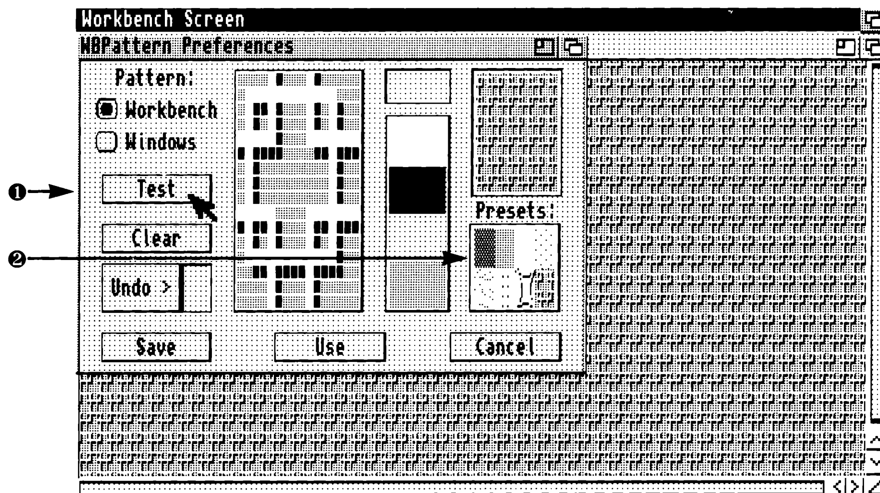
Per una dimostrazione pratica del funzionamento seguire le fasi seguenti:

1. ***Selezionare uno dei motivi del pulsante Presets.***

   Nel riquadro al centro della finestra appare allora un'immagine ingrandita del motivo. Un'immagine nelle dimensioni reali viene mostrata nel riquadro di visualizzazione sopra al pulsante Presets.

2. ***Selezionare il pulsante Test.***

   Il motivo selezionato riempie così lo sfondo di Workbench.



❶ pulsante Test
❷ pulsante Presets

Per creare un motivo:

1. ***Selezionare il pulsante radio Workbench o Windows.***

   Questa scelta determina se il motivo appare nella finestra di Workbench o in qualsiasi finestra disco o cassetto aperta.

2. ***Se c'è un motivo nel riquadro di ingrandimento, selezionare il pulsante Clear (cancellare).***

   Quest'azione cancella il contenuto del riquadro di ingrandimento, il quale viene riempito dal colore correntemente selezionato.

3. ***Selezionare un colore con cui disegnare dal riquadro selezione colori.***

   Indicare un colore nel riquadro selezione colori e premere il pulsante di selezione. Il colore selezionato appare così nel riquadro di visualizzazione sopra al riquadro selezione colori. Si può anche selezionare un motivo dal pulsante Presets e poi usare il mouse per modificarlo.

4. ***Posizionare il puntatore all'interno del riquadro di ingrandimento nel punto in cui si intende iniziare il disegno, quindi premere il pulsante di selezione.***

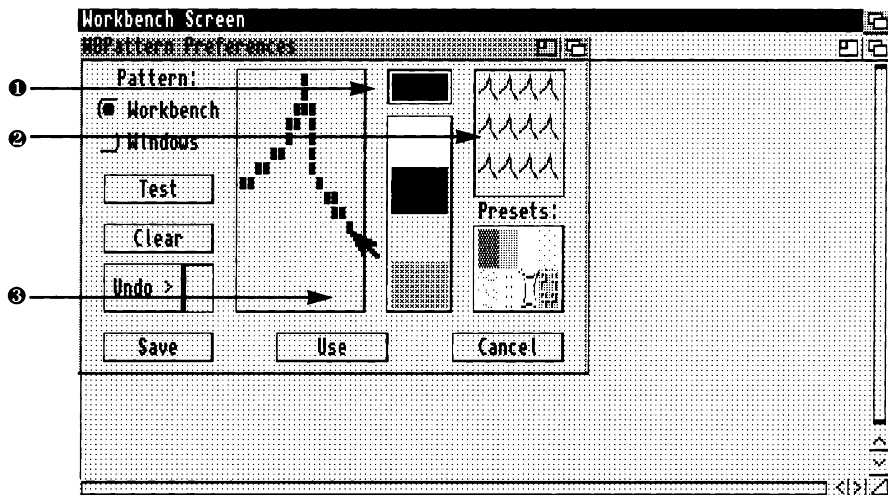
   Appare un **pixel** del colore selezionato. Se viene spostato il mouse tenendo premuto il pulsante di selezione, si possono riempire diversi pixel per volta. Quando si vuole cambiare colore, portare il puntatore sul riquadro selezione colori e selezionare il colore successivo che si vuole utilizzare.



Lo schermo è formato da righe e colonne di punti, o pixel. Il numero di pixel dello schermo dipende dal modo video scelto (spiegato più avanti nel capitolo).

Creando il motivo nel riquadro di ingrandimento, esso viene ripetuto nel riquadro di dimensioni reali, il che consente di avere un'idea più precisa di come apparirà visualizzato.

Nel caso si commettesse un errore nel disegnare si dovrà utilizzare il pulsante Undo per cancellare l'ultima operazione compiuta dal mouse. Il motivo illustrato nell'area di visualizzazione Undo sarà scambiato con il motivo contenuto nel riquadro di ingrandimento.



➊ **colore selezionato**
➋ **riquadro dimensioni reali**
➌ **riquadro di ingrandimento**

5. ***Quando si è finito di creare il motivo, selezionare il pulsante Test.***

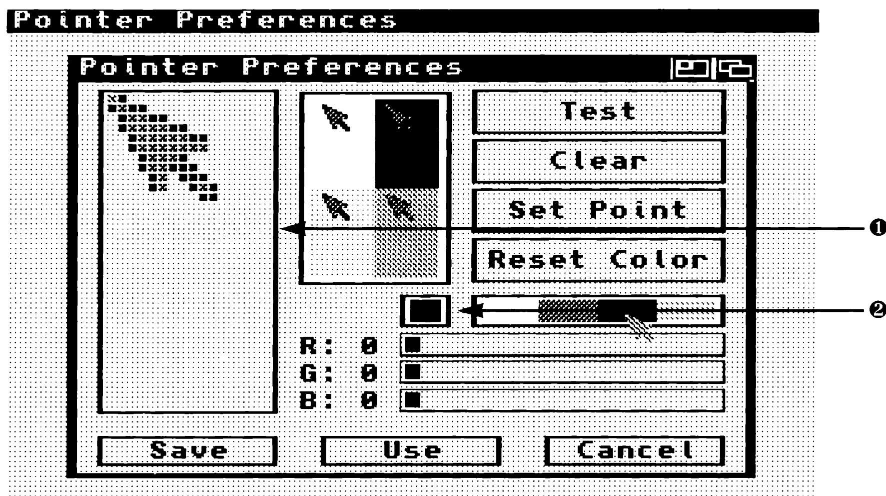
   Il motivo appare così sullo sfondo della finestra di Workbench o su qualsiasi altra finestra disco o cassetto aperta, a seconda del pulsante radio selezionato.

I pulsanti radio Pattern determinano dove apparirà il motivo. Quando si seleziona il pulsante Workbench, il motivo che appare solitamente nel riquadro di ingrandimento sarà usato nel Workbench dopo aver selezionato il pulsante Test, Save o Use. Se si seleziona il pulsante Window, il motivo nel riquadro di ingrandimento sarà usato in tutti i dischi e finestre cassetto.

Selezionando i pulsanti si può passare da un motivo all'altro. Quando il pulsante radio Workbench è selezionato, l'ultimo motivo che appariva nel riquadro di ingrandimento durante la selezione del pulsante Workbench riapparirà. Quando si seleziona il pulsante Windows il motivo diventerà quello creato per ultimo per le finestre.

3.7 L'editore Pointer

Aprendo l'icona Pointer (puntatore) appare un nuovo schermo:



❶ **riquadro di ingrandimento**
❷ **colore selezionato**

Questo editore permette di modificare le dimensioni e la forma del puntatore.

Un ingrandimento del puntatore corrente è visualizzato nella parte sinistra della finestra. Questa è l'immagine che viene alterata per modificare il puntatore. A destra dell'ingrandimento vi sono delle copie del puntatore che consentono di vedere come esso appare rispetto ai colori di Workbench.

Nonostante il puntatore sia costituito soltanto da tre colori, vi sono quattro opzioni nel riquadro selezione colori. Il colore più a sinistra è quello dello sfondo di Workbench ed è trasparente; inoltre, non può essere modificato. È possibile vedere attraverso il puntatore disegnato con questo colore. Gli altri tre colori possono essere modificati.

Per cambiare i colori:

1. ***Selezionare il colore da cambiare nel riquadro selezione colori.***

   Indicare il colore e premere il pulsante di selezione. Il colore selezionato viene così mostrato nel riquadro di visualizzazione a sinistra del riquadro selezione colori.

2. ***Modificare la quantità di rosso, verde e blu in quel colore usando le tre barre a scivolamento dei colori.***

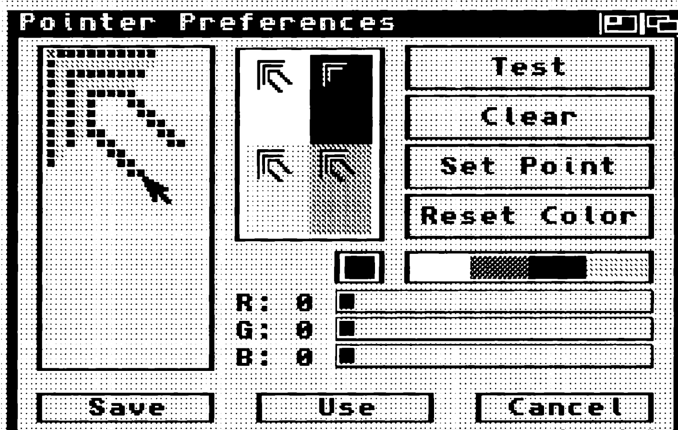
Per modificare il puntatore:

1. ***Selezionare il colore con cui si desidera disegnare.***

   Posizionare il puntatore sul colore e premere il pulsante di selezione. Il colore selezionato viene così mostrato nel riquadro di visualizzazione a sinistra del riquadro selezione colori.

2. ***Posizionare il puntatore nel punto dell'ingrandimento in cui si vuole inserire un pixel del colore selezionato, quindi premere il pulsante di selezione.***

   Una volta premuto il pulsante del mouse, appare un piccolo rettangolo colorato. Per disegnare diversi rettangoli, tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse.



Ripetere le fasi 1 e 2 per aggiungere altri colori al puntatore. È sufficiente posizionare il puntatore sul colore nel riquadro selezione colori che si intende utilizzare e premere il pulsante di selezione.

Gli altri pulsanti dello schermo sono spiegati di seguito:

Test	Mentre vengono fatti disegni nell'ingrandimento, il puntatore dello schermo non viene modificato. Il pulsante Test permette di modificare il puntatore dello schermo in modo che riporti quanto è disegnato nell'ingrandimento. In tal modo è possibile vedere l'aspetto del puntatore sullo schermo senza chiudere l'editore Pointer. Se si seleziona il pulsante Cancel dopo aver modificato il puntatore dello schermo tramite selezione del pulsante Test, una finestra di richiesta memorizza la modificazione del puntatore e richiede l'OK per scartare tale modificazione.
Clear (cancellare)	Selezionare il pulsante Clear per cancellare l'ingrandimento. Tutti i pixel assumono il colore dello sfondo. A queso punto è possibile disegnare un nuovo puntatore.
Set Point (impostare zona attiva)	Questo pulsante permette di decidere dove posizionare la punta (o "zona attiva") del puntatore, vale a dire il singolo pixel del puntatore che deve trovarsi sopra a un'icona per poterla selezionare. Nell'ingrandimento, la zona attiva viene indicata da un quadrato più piccolo all'interno di uno dei pixel.

Per selezionare la zona attiva bisogna selezionare il pulsante Set Point, posizionare il puntatore sul pixel dell'ingrandimento in cui si intende collocare la zona attiva, quindi premere il pulsante di selezione.

Reset Color (impostare nuovamente i colori)

Selezionare il pulsante Reset Color per far tornare l'ultima serie di colori salvati.

3.8 L'editore Font

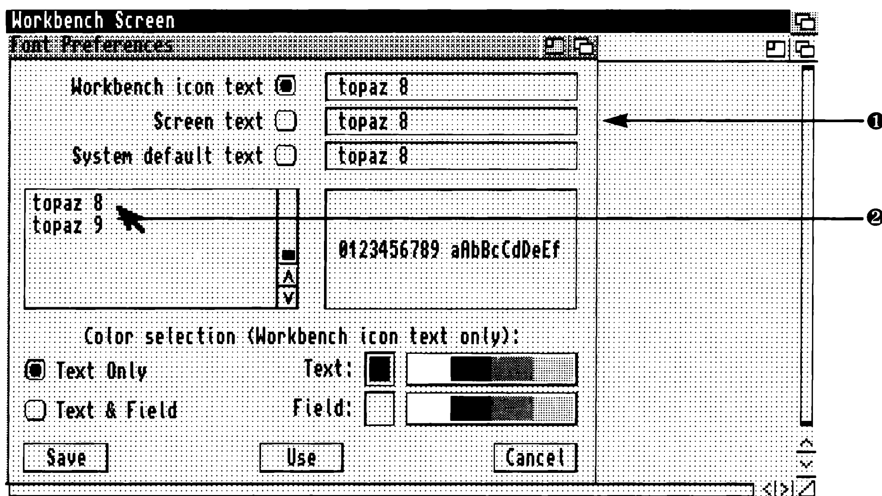
Un font è una serie di caratteri con le stesse caratteristiche.

L'editore Font permette di modificare le **serie di caratteri** utilizzati su Amiga.Esso è utile soprattutto a chi possiede sistemi a disco rigido. In un sistema a dischi flessibili, l'unica serie di caratteri immediatamente disponibile è Topaz, che è memorizzata nella **ROM** (read-only memory, memoria di sola lettura) del computer. Altre serie di caratteri sono fornite sul disco Amiga-Fonts2.0, ma per usarle è necessario cancellare dei programmi dal disco Workbench. Questo non è consigliabile agli utenti non esperti di Amiga.



Non cancellare mai nulla dalla copia originale di Workbench2.0.

Aprendo l'icona Font appare la seguente finestra:



❶ **finestra Font**
❷ **Fonts disponibili**

Questa finestra permette di modificare le serie di caratteri che appaiono sotto alle icone di Workbench, nei menu di Workbench e nelle barre del titolo. Consente anche di modificare la serie di caratteri del sistema di predisposizione iniziale che Amiga utilizza per visualizzare le informazioni, come ad esempio quanto appare nella voce di menu View By.

3.8.1 Pulsanti radio per la selezione del testo

I pulsanti radio nella parte alta della finestra dell'editore Font permettono di selezionare il testo da modificare. Le scelte possibili sono:

Workbench icon text (testo dell'icona Workbench)
: Modifica la serie di caratteri sotto alle icone nelle finestre di Workbench. Questo è l'unico testo per cui è possibile specificare un colore (vedi la sezione "Text & Field" a pagina 3-24). Tutte le modifiche fatte a Workbench icon text vengono implementate quando si esce dall'editore Font.

Screen text (testo dello schermo)
: Modifica la serie di caratteri che appare in tutti gli schermi - nei menu, nella barra del titolo, nelle finestre di richiesta, ecc. Questa serie di caratteri viene implementata soltanto quando Workbench è riavviato. Quando vengono selezionati i pulsanti Save o Use, l'editore Font si chiude e Workbench cerca automaticamente di riavviarsi. Se vi sono delle finestre progetto o strumento aperte, una finestra di richiesta chiede di chiuderle. Le finestre disco o cassetto invece possono restare aperte.

System default text (testo predefinito del sistema)
: Modifica la serie di caratteri che Amiga usa per visualizzare le informazioni, come ad esempio il testo nella finestra Workbench Output Window. Questa modifica della serie di caratteri non è immediatamente evidente.

Per selezionare un'area di testo, posizionare il puntatore sul pulsante radio accanto all'area e premere il pulsante di selezione. Ricordarsi che la serie di caratteri può essere modificata soltanto per un'area di testo per volta. Tuttavia, essa può essere modificata per ogni area senza dover uscire dall'editore Font. Per esempio, si può selezionare il pulsante radio Workbench icon text e selezionare una serie di caratteri per le icone. Quindi, selezionare

il pulsante radio Screen text e selezionare una serie di caratteri per lo schermo. Infine, selezionare il pulsante radio System default text e quindi selezionare una serie di caratteri per quell'area.

NOTA : Molti programmi applicativi determinano le serie di caratteri che utilizzano, quindi non tengono conto delle scelte fatte con l'editore Font.

3.8.2 Pulsante Font

Quando viene selezionato un pulsante radio, nel pulsante di scorrimento appare una lista di serie di caratteri disponibili. Il nome della serie di caratteri è seguito da un numero, il quale rappresenta le dimensioni dei caratteri. Più alto è il numero, maggiori sono le dimensioni dei caratteri. Le dimensioni variano da una serie di caratteri all'altra, in quanto alcuni caratteri sono per natura più piccoli di altri. La dimensione maggiore raggiungibile è di 124 punti.

In una serie di caratteri non proporzionali, ogni carattere ha la stessa larghezza.



Quando viene selezionata una serie di caratteri per Workbench icon text o Screen text, sono disponibili tutte le serie di caratteri. Tuttavia, la serie di caratteri utilizzata per System default text deve essere una **serie di caratteri non proporzionali**, come ad esempio topaz o courier.

Per vedere i nomi delle serie di caratteri utilizzabili, è sufficiente trascinare la barra di scorrimento, o usare le frecce di scorrimento, per scorrere le serie di caratteri. Per selezionare una serie di caratteri, posizionare il puntatore sul nome della serie e premere il pulsante di selezione. Il nome della serie di caratteri selezionata viene in tal modo mostrato nel riquadro testo vicino al pulsante radio selezionato.

Un esempio della serie di caratteri scelta, nelle dimensioni reali, viene mostrato nel riquadro di visualizzazione accanto al pulsante di scorrimento delle serie di caratteri. Se l'aspetto di una serie di caratteri non piace è sufficiente selezionarne un'altra. Si può continuare ad effettuare selezioni fino a quando non rimane selezionato il pulsante radio adeguato.

3.8.3 Text/Field (testo e campo)

NOTA : Questo vale soltanto per Workbench icon text.

Quando viene modificata la serie di caratteri per le icone di Workbench, è anche possibile specificare il colore del testo e del **campo**. I due pulsanti radio permettono di scegliere tra Text Only (solo testo) o Text & Field (testo e campo).



Il campo è l'area che circonda da vicino il testo.

Se viene selezionato il pulsante radio Text Only, il testo ha il colore specificato dal riquadro selezione colori di Text. Il campo ha il colore o il motivo dello sfondo di Workbench.

Se viene selezionato il pulsante radio Text & Field, può essere specificato un colore sia per il testo sia per il campo. Questa opzione assicura che il testo sia leggibile indipendentemente dal motivo di sfondo.

Per modificare il colore del testo, selezionare un colore dal riquadro selezione colori di Text. *Assicurarsi di selezionare due colori diversi per il testo e per il campo, altrimenti il testo risulta mischiato al campo e non è possibile leggerlo.*

Il numero di colori disponibili è determinato dall'editore ScreenMode, mentre i colori stessi sono determinati dall'editore Palette. Non è possibile modificare i colori all'interno dell'editore Font.

3.9 Tipi di visualizzazione

Questa sezione spiega i tipi di visualizzazione che è possibile usare con Amiga per poter far conoscere all'utente le scelte disponibili prima di utilizzare gli editori ScreenMode o Overscan.

L'editore ScreenMode consente di modificare il modo video dello schermo di Workbench. Il modo video indica il numero di pixel orizzontali e verticali di uno schermo; è detto anche **risoluzione** dello schermo.

Lo schermo standard di Workbench che appare quando il sistema viene avviato con il disco Workbench originale è detto schermo Hires (high-resolution, ad alta risoluzione) ed è largo 640 pixel (da sinistra a destra). La sua altezza è determinata dal sistema standard utilizzato nel paese in cui si lavora. Con lo standard NTSC, uno schermo Hires è alto 200 pixel (dall'alto al basso), con lo standard PAL 256 pixel.

La maggior parte dei modi video fornisce un'opzione **interlacciata** che raddoppia il numero di linee orizzontali su uno schermo, accrescendo in tal modo la risoluzione. A seconda del modello di Amiga usato, il sistema può utilizzare uno schermo Hires interlacciato (400 linee NTSC; 512 linee PAL). Gli schermi interlacciati possono presentare uno sfarfallìo se usati con certi monitor. Alcuni modelli di Amiga hanno un hardware speciale installato per eliminare lo sfarfallìo quando vengono usati con il monitor appropriato. Un hardware simile può essere aggiunto anche ad altri modelli di Amiga.

I modi video disponibili possono dipendere dal tipo di monitor utilizzato. Ogni modo video viene spiegato nelle sezioni seguenti, mentre la tabella di pagina 3-24 elenca tutti i modi video, l'hardware necessario per usare il modo video e le dimensioni standard degli schermi.

È utile ricordare che il modo video scelto vale soltanto per lo schermo di Workbench. Se un'applicazione apre il proprio schermo, è opportuno controllare i manuali forniti con il software per vedere quali modi video esso supporta.

Nelle seguenti sezioni, che descrivono i vari modi video, le informazioni lungo il margine destro vengono presentate nel seguente formato:

- larghezza x altezza dello schermo standard
- larghezza x altezza dello schermo interlacciato
- numero massimo di colori

L'altezza viene mostrata sia per lo standard NTSC che per PAL - NTSC/PAL.

Modi video possibili

Modo video	**Necessità speciali**	**Dimensioni standard dello schermo**
NTSC: Hires	monitor NTSC[1]	640 x 200
NTSC: Hires interlacciato	monitor NTSC[1]	640 x 400
NTSC: SuperHires	monitor NTSC[1]	1280x 200
NTSC: SuperHires interlacciato	monitor NTSC[1]	1280x 200
PAL: Hires	monitor PAL[1]	640 x 256
PAL: Hires interlacciato	monitor PAL[1]	640 x 512
PAL: SuperHires	monitor PAL[1]	1280 x 256
PAL: SuperHires interlacciato	monitor PAL[1]	1280 x 512
Productivity	monitor Multiscan[2]	640 x 480
Productivity interlacciato	monitor Multiscan[2]	640 x 960
A2024_10Hz	monitor A2024[2]	1008 x 800
A2024_15Hz	monitor A2024[2]	1008 x 800

[1] Se questo modo video non è quello predefinito per il vostro Paese, sarà disponibile solo se la relativa icona è stata trasferita dal cassetto MonitorStore al cassetto Monitors.

[2] È necessario trasferire la relativa icona dal cassetto MonitorStore al cassetto Monitors perché questo monitor sia riconosciuto dall'Amiga.

3.9.1 Hires

640 x 200/256 non interlacciato
640 x 400/512 interlacciato
16 colori al massimo

Questo è il modo video predisposto inizialmente che utilizza Amiga. È adatto alla maggior parte delle applicazioni basate su testi, come ad esempio l'elaborazione di testi e le basi dati.

In assenza di un hardware per il miglioramento della visualizzazione (display enhancer), lo schermo Hires interlacciato può presentare uno sfarfallìo.

3.9.2 SuperHires

1280 x 200/256 non interlacciato
1280 x 400/512 interlacciato
4 colori al massimo

Uno schermo SuperHires sostanzialmente dimezza la larghezza dei pixel usati da uno schermo Hires. Raddoppia invece la quantità di informazioni che possono entrare nello schermo, riducendo considerevolmente le dimensioni del testo e delle icone. SuperHires può essere utile specialmente per le applicazioni video.

SuperHires è disponibile soltanto su computer forniti di un set di chip potenziati, l'**Enhanced Chip Set**. In un hardware con display enhancer è opportuno disabilitarlo quando viene usato il modo SuperHires, altrimenti la visualizzazione può risultare distorta (vedi la parte del manuale sul display enhancer per istruzioni al proposito).

3.9.3 Productivity

640 x 480 non interlacciato
640 x 960 interlacciato
4 colori al massimo

Il modo Productivity appare simile al modo Hires interlacciato. Per usarlo è necessario avere l'Enhanced Chip Set ed un monitor Multiscan.

In assenza di un hardware con display enhancer si può usare il modo Productivity per visualizzare 480 linee verticali senza che vi siano sfarfallìo o linee di scansione visibili. Questo risulta utile per il desktop publishing, per CAD/CAM e per i programmi di grafica.

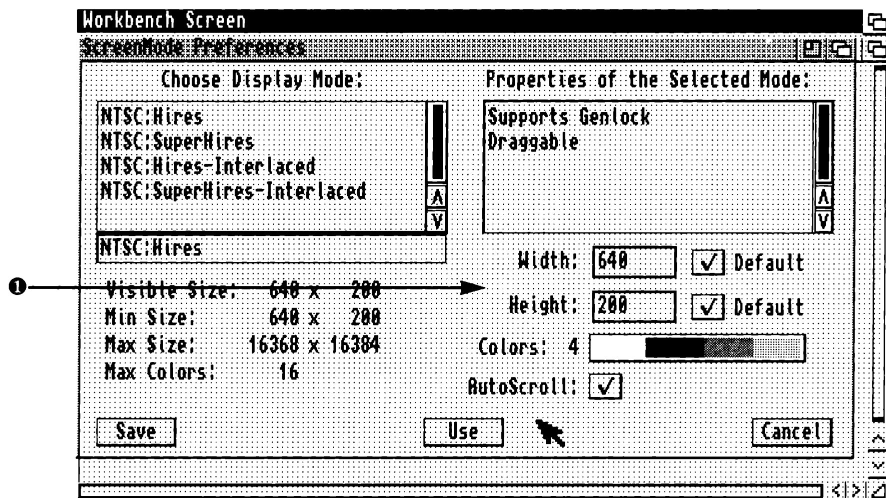
In un hardware con display enhancer invece è più conveniente utilizzare uno schermo Hires interlacciato, in quanto esso usa meno risorse di sistema del modo Productivity ma fornisce più colori.

3.9.4 A2024

soltanto 1008 x 800
opzione non interlacciata
4 scale dei grigi al massimo

Il modo A2024 è disponibile soltanto su un Amiga con un monitor monocromo stile A2024. Questi modi video vengono comunemente utilizzati per il desktop publishing ed i programmi CAD/CAM, in quanto permettono di visualizzare sullo schermo una pagina da 8,5 x 11 pollici completa. Il modo 10Hz è raccomandato per l'elaborazione di testi. Il modo 15Hz ritraccia lo schermo più frequentemente, fornendo così un'immagine migliore. Esso utilizza però più risorse di sistema del modo 10Hz.

3.10 L'editore Screen Mode



➊ **finestra Screen Mode**

Questa finestra permette di selezionare il modo video per lo schermo di Workbench. I diversi modi sono stati spiegati nella sezione precedente.

I modi video disponibili sono mostrati nel pulsante di scorrimento Choose Display Mode. Se vi sono diversi modi disponibili è necessario scorrere la lsita per poter vedere tutte le opzioni.

Per selezionare un modo video dalla lista, indicarlo con il puntatore e premere il pulsante di selezione. Il modo selezionato appare nel riquadro di visualizzazione sotto al pulsante Display Mode.

3.10.1 Caratteristiche del modo selezionato

Il riquadro di visualizzazione elenca le informazioni sul modo video selezionato. Le caratteristiche possibili, a seconda del modo selezionato e delle icone nel cassetto Monitors, comprendono:

Interlaced	Mostra se il modo video supporta o no uno schermo interlacciato
ECS	Alcuni modi video sono disponibili se in Amiga è presente l'Enhanced Chip Set (ECS).
PAL	Se un apparecchio NTSC ha l'Enhanced Chip Set e l'icona PAL si trova nel cassetto Monitors, sono disponibili i modi video PAL.
NTSC	Se un apparecchio PAL ha l'Enhanced Chip Set e l'icona NTSC si trova nel cassetto Monitors, sono disponibili gli schermi NTSC.
Supports Genlock	Mostra se il modo video supporta o no l'uso di attrezzatura per genlock.

Draggable	Mostra se il modo video supporta o no uno schermo di Workbench trascinabile. Uno schermo trascinabile può essere abbassato per far apparire altri schermi aperti dietro ad esso.
Pannelled	Appare quando il modo video selezionato è formato da vari pannelli, come ad esempio lo schermo A2024.
Requires bypassing the Display Enhancer	Indica che l'hardware con il display enhancer dovrebbe essere disabilitato quando viene usato questo modo video.

3.10.2 Dimensioni dello schermo

Varie misure dello schermo appaiono nell'angolo inferiore sinistro della finestra. Le dimensioni sono date in pixel. Il primo numero rappresenta la larghezza dello schermo, il secondo rappresenta l'altezza.

```
Visible Size:   640 x   200
Min Size:       640 x   200
Max Size:     16368 x 16384
Max Colors:      16
```

Le dimensioni corrispondono al modo video correntemente selezionato.

Visible Size	Riporta le dimensioni dell'area di scansione di testo ad alta risoluzione, determinate dall'editore Overscan (spiegato nella prossima sezione).
Min Size	Dimensioni minime dello schermo supportate dal modo video selezionato.
Max Size	Dimensioni massime dello schermo supportate dal modo video selezionato. La

quantità di memoria chip disponibile può restringere ulteriormente le dimensioni.

NOTA: Se si provano ad utilizzare dimensioni di testo che vanno oltre le capacità della memoria grafica disponibile, il sistema torna alle dimensioni predisposte inizialmente per lo schermo correntemente selezionato.

Max Colors — Numero massimo di colori che possono essere visualizzati su uno schermo nel modo video selezionato.

3.10.3 Width/Height (larghezza/altezza)

Usare il riquadro testo Width e Height per specificare la misura dello schermo di Workbench. Immettere un numero compreso tra, o uguale a, la larghezza e l'altezza minima e massima. Una volta immesso, il numero rimane costante *indipendentemente dal modo video selezionato fino a quando non viene selezionato il pulsante Default.* Tuttavia, se il numero immesso è maggiore delle dimensioni massime per un modo video selezionato, il valore nel riquadro testo si uniforma alle dimensioni massime.

La casella di controllo Default a destra di ogni riquadro permette di selezionare l'impostazione della larghezza e/o dell' altezza predisposta inizialmente. Essa generalmente è uguale alla dimensione mostrata per le misure delle dimensioni visibili.

3.10.4 Colors (colori)

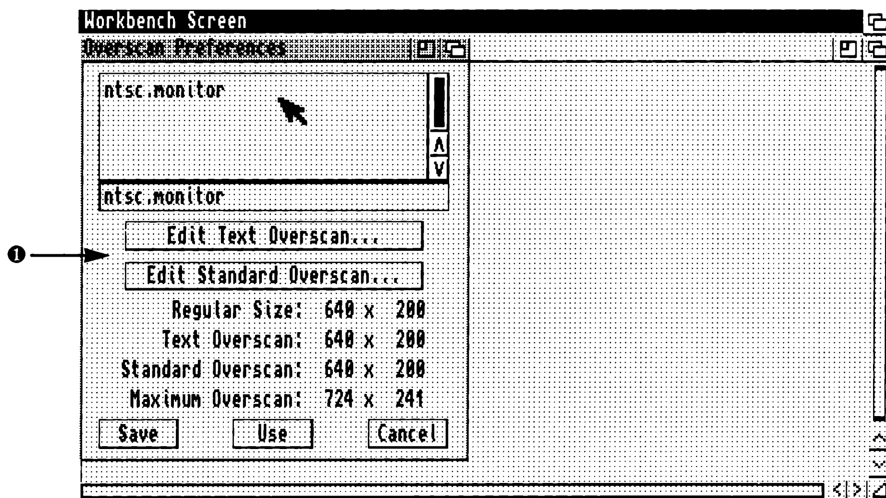
Questo pulsante di scivolamento permette di selezionare il numero di colori che possono essere visualizzati sullo schermo. La velocità con cui si può disegnare sullo schermo è inversamente proporzionale al numero di colori selezionati. Meno colori, inoltre, utilizzano meno memoria.

3.10.5 AutoScroll

Se è stata specificata una larghezza dello schermo maggiore dell'area di visualizzazione del monitor, è possibile attivare l'opzione AutoScroll. Quando essa è selezionata, lo schermo inizia automaticamente a scorrere quando il mouse raggiunge il margine della porzione di schermo visibile.

3.11 L'editore Overscan

Aprendo l'icona Overscan appare la seguente finestra:



❶ **finestra Overscan**

Lo schermo solitamente riempie la maggior parte dell'area di visualizzazione del monitor, ma spesso vi è una piccola parte di spazio non utilizzato attorno ai margini dello schermo del monitor. Quest'area è chiamata area di scansione ad alta risoluzione (**overscan**). Questa finestra consente di ingrandire le dimensioni dello schermo in modo da poter beneficiare dello spazio non utilizzato.

In generale, qualsiasi software applicativo che utilizzi uno schermo di Workbench dovrebbe supportare le dimensioni selezionate dall'utente con l'editore Overscan. È possibile che alcuni software più vecchi abbiano dei limiti riguardo alle dimensioni della finestra.

I vari gruppi di visualizzazione per i quali è possibile ingrandire l'area overscan sono mostrati nel pulsante di scorrimento che si trova nella parte alta della finestra. Come è stato già spiegato, il numero di gruppi di visualizzazione tra i quali scegliere dipende dal tipo di set di chip di Amiga e, forse, dal tipo di monitor utilizzato.

Il gruppo predisposto inizialmente è lo standard video del paese in cui si lavora, cioè PAL o NTSC. Se il monitor usato supporta entrambi gli standard, e l'icona appropriata si trova nel cassetto Monitors, sarà disponibile anche l'altro standard video. È bene non cercare di usare l'altro standard se il monitor non lo supporta, altrimenti l'immagine sullo schermo può risultare confusa.

I gruppi possibili e i modi che rappresentano sono delineati di seguito:

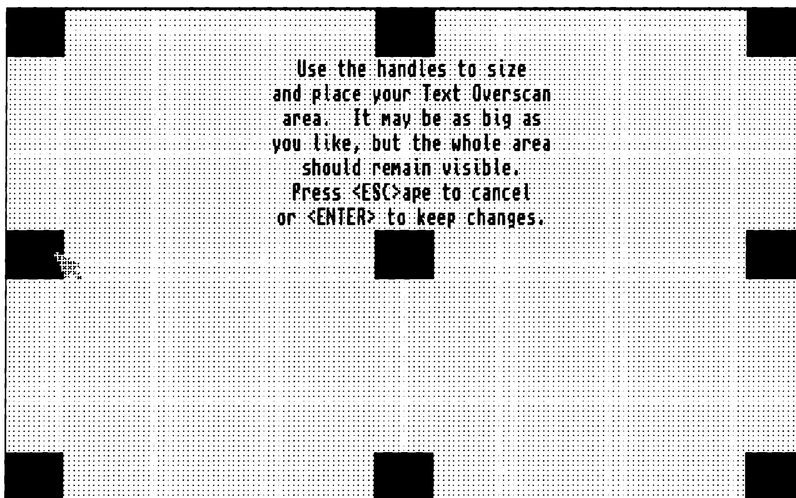
NTSC	Hires/Hires interlacciato SuperHires/SuperHires interlacciato
PAL	Hires/Hires interlacciato SuperHires/SuperHires interlacciato
Multiscan	Productivity/Productivity interlacciato Disponibile solamente se al sistema è stato collegato un monitor Multiscan.
A2024	A2024 - 10Hz e 15Hz Disponibile solamente se al sistema è stato collegato un monitor A2024.

Quando vengono modificati i valori di overscan per un particolare gruppo di visualizzazione, questa azione ha un effetto su tutti i modi all'interno del gruppo. Per modificare i valori di overscan di un gruppo di visualizzazione, posizionare il puntatore sul gruppo nella lista di scorrimento e premere il pulsante di selezione. Il gruppo selezionato appare nel riquadro di visualizzazione sotto al pulsante di scorrimento.

3.11.1 Edit Text Overscan...

NOTA : Questa funzione non ha nessun effetto se usata con i modi video A2024.

Questo pulsante permette di regolare l'area disponibile per la visualizzazione del testo. Quando il pulsante viene selezionato appare lo schermo seguente:



I rettangoli neri (in inglese "handle") e la linea che li collega, rappresentano l'area più esterna in cui può essere visualizzato un testo. Per ingrandire l'area di overscan, posizionare il puntatore sul rettangolo nero, tenere premuto il pulsante di selezione e trascinare il rettangolo verso il margine dello schermo. Fare lo stesso con i rettangoli di ogni lato dello schermo.

Fare attenzione a non spostare nessuna parte del rettangolo fuori dallo schermo. Se una parte del rettangolo nero si trova fuori dall'area di visualizzazione non è possibile vedere tutto il testo su uno schermo.

Usare il rettangolo nero di centro per posizionare lo schermo. Trascinando il rettangolo è possibile spostare lo schermo leggermente a destra o a sinistra, verso l'alto o il basso. In questo modo è possibile centrare l'area di visualizzazione sullo schermo del monitor senza dover usare i controlli orizzontale e verticale del monitor.

Per uscire dallo schermo senza salvare nessuna modifica, premere Esc. Per salvare le modifiche premere Return. Si torna così all'editore Overscan.

È anche possibile uscire dallo schermo con un menu. Tenere premuto il pulsante di menu e posizionare il puntatore nell'angolo superiore sinistro dello schermo Text Overscan. In tal modo appare un menu. Scegliere Keep Changes (oppure premere i tasti Amiga destro-K, o Return) per salvare le modifiche ed uscire dallo schermo. Scegliendo Quit (Amiga destro e Q) o premendo Esc è possibile abbandonare lo schermo senza implementare le modifiche fatte. Si torna così all'editore Overscan.

3.11.2 Edit Standard Overscan...

NOTA: Questa funzione non ha nessun effetto se usata con i modi video A2024.

Questo pulsante consente di regolare le dimensioni standard della visualizzazione. Quando viene selezionato il pulsante, appare uno schermo simile all'Edit Text Overscan.

I rettangoli neri e la linea che li collega rappresentano l'area più esterna in cui vengono visualizzati i dati. È anche possibile far sì che i grafici riempiano lo schermo il più possibile, anche uscendo da esso in modo che non vi sia un margine discernibile intorno alla figura.

Usare il mouse per trascinare i rettangoli neri quanto necessario in modo che la linea che li collega comprenda completamente lo schermo. L'area che ne risulta dovrebbe essere leggermente maggiore dello schermo del monitor. Come per lo schermo Text Overscan Editing, è possibile usare il rettangolo centrale per posizionare lo schermo.

Per uscire dallo schermo senza salvare nessuna modifica, premere Esc. Per salvare le modifiche premere invece Return. Si torna in tal modo all'editore Overscan. È anche possibile utilizzare il menu per uscire dallo schermo.

3.11.3 Dimensioni dello schermo

Le diverse dimensioni delle aree di overscan sono visualizzate in basso nella finestra Overscan. Le dimensioni sono date in pixel. Il primo numero rappresenta la larghezza dello schermo (da sinistra a destra), il secondo rappresenta l'altezza (dall'alto in basso).

Le dimensioni corrispondono alle dimensioni di uno schermo Hires standard quando vengono modificati i gruppi PAL e NTSC. Se è selezionato Multiscan, vengono fornite le dimensioni di uno schermo Productivity non interlacciato. Tutti gli altri modi video di un gruppo vengono condizionati proporzionalmente.

Le diverse categorie delle dimensioni sono spiegati qui di seguito:

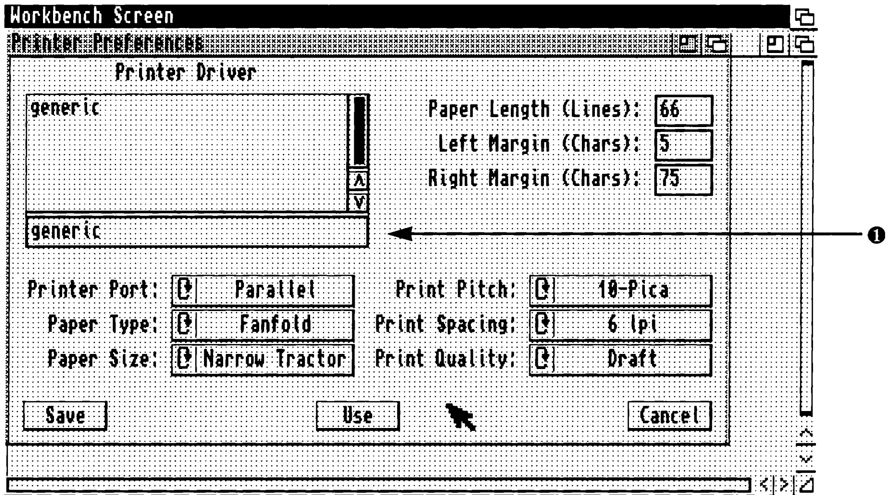
Regular Size	Dimensioni standard, non overscan, di uno schermo.
Text Overscan	Riporta le dimensioni dell'area di overscan di testo corrente. Il valore cambia se l'area di overscan di testo viene ingrandita o ridotta.
Standard Overscan	Riporta le dimensioni dell'area di overscan standard corrente. Il valore cambia se l'area di overscan standard viene ingrandita o ridotta.
Maximum Overscan	Massime dimensioni concesse per qualisasi area di overscan, di testo o standard.



Le dimensioni regolari a volte vengono anche dette dimensioni nominali o standard.

3.12 L'editore Printer

Aprendo l'icona Printer appare la seguente finestra:



❶ **finestra Printer**

Questa finestra consente di indicare al sistema il tipo di stampante usata, insieme al tipo di uscita desiderato.

La prima cosa da fare è selezionare un programma di gestione della stampante, cioè un software che dà ad Amiga la possibilità di comunicare con un particolare modello di stampante. I programmi di gestione solitamente prendono il nome della stampante che rappresentano. Il programma di gestione della stampante selezionato viene usato sia come stampante di testo che come stampante grafica.

I programmi di gestione della stampante sono memorizzati sul disco Extras2.0. Tuttavia, l'editore Printer cerca i programmi di gestione sul disco Workbench2.0. Il programma di gestione della stampante usata deve essere copiato sul disco Workbench2.0. Per le istruzioni in proposito, vedi la tabella di pagina 3-37. Il programma di gestione appare così nel pulsante di scorrimento Printer Driver.

In caso di insicurezza sul programma di gestione da selezionare, vedi la sezione dell'Appendice B "Programmi di gestione delle stampanti". Alcuni programmi di gestione sono in grado di supportare più di una stampante.

Come copiare un programma di gestione della stampante da Extras2.0 a Workbench2.0

1. ***Selezionare la finestra Workbench2.0, quindi scegliere Show All Files dal menu Windows.***
2. ***Fare doppio click sul cassetto Devs.***

   Chiudere la finestra Workbench2.0 se lo si desidera. In tal modo lo schermo non rimane ingombro di finestre.
3. ***Cercare il cassetto Printers nella finestra Devs.***

   Non è necessario aprire il cassetto Printers, è sufficiente lasciarlo in una parte visibile della finestra. Una volta localizzato il programma di gestione della stampante adeguato, copiarlo trascinando l'icona programma di gestione sull'icona cassetto Printers.
4. ***Inserire il disco Extras2.0 nell'unità a disco e aprirne la finestra.***
5. ***Selezionare Show All Files dal menu Window e fare doppio click sul cassetto Devs.***

   È possibile chiudere la finestra Extras2.0 senza problemi.
6. ***Fare doppio click sul cassetto Printers nella finestra Devs.***

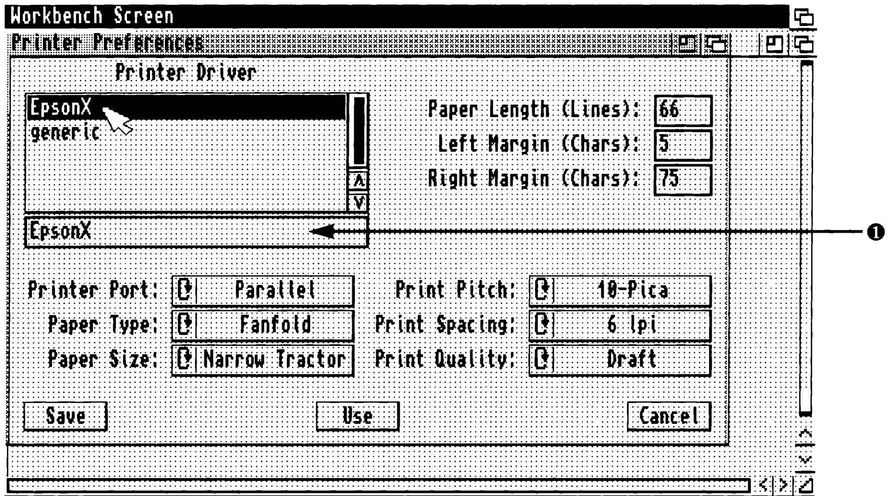
   La finestra Printers conterrà icone per i diversi programmi di gestione della stampante. Scorrere la finestra fino a che non si trova il programma di gestione che funziona con la stampante utilizzata (in caso di insicurezza su programma di gestione da usare, vedi l'Appendice B per ulteriori spiegazioni).
7. ***Trascinare l'icona del programma di gestione appropriata sull'icona cassetto Printers nella finestra Workbench2.0 Devs.***

   In un sistema con una sola unità a disco, appaiono delle finestre di richiesta che chiedono di scambiare i dischi Workbench2.0 ed Extras2.0 fino a quando viene copiato il programma di gestione della stampante.

   In un sistema con due unità a disco è sufficiente mettere un disco in ogni unità ed il programma di gestione viene copiato direttamente da un disco all'altro.

La volta successiva che viene aperto l'editore Printer, il nome del programma di gestione appare nel pulsante di scorrimento.

Per selezionare un programma di gestone indicarlo con il puntatore e premere il pulsante di selezione. Il programma di gestione della stampante selezionato viene mostrato nel riquadro testo sotto al pulsante di scorrimento.



❶ **programma di gestione selezionato**

Nel caso in cui nel disco Extras2.0 non vi sia un programma di gestione per la stampante usata, controllare se con essa è stato fornito un disco contenente un file dei programmi di gestione della stampante Amiga. Se le istruzioni della stampante indicano di specificare il file di gestione della stampante, selezionare il riquadro testo e digitare il nome di tale file (assicurarsi di specificare il percorso completo del file oppure copiare il file nel cassetto Devs/Printer sul disco Workbench2.0).

Per utilizzare una stampante non compresa nella lista, senza possedere il relativo programma di gestione, specificare "generic" nel riquadro testo. Per molte stampanti questo permette di stampare file di solo testo ma non grafici o stili dei caratteri diversi, come ad esempio il corsivo e il grassetto.

Una volta che è stato scelto il programma di gestione della stampante, gli altri pulsanti della finestra permettono di impostare le altre specifiche dell'uscita della stampante utilizzata.

NOTA: Le specifiche impostate con questo editore possono essere trascurate quando vengono utilizzati alcuni pacchetti applicativi, come quelli per il desktop publishing o gli elaboratori di testi. Questi tipi di programmi di solito chiedono di indicare le specifiche di stampa appositamente per un determinato programma.

Tre riquadri testo permettono di determinare la lunghezza del foglio e i margini destra e sinistra. Per cambiare il valore predisposto, selezionare il riquadro, cancellare il valore esistente, digitare il nuovo numero e premere Return. Questi riquadri sono spiegati qui sotto:

Paper Lenght (lunghezza del foglio)	Questo riquadro determina il numero totale di righe della pagina, compresi i margini superiore e inferiore. Per esempio, se si utilizzano fogli da 11 pollici, con 6 righe per pollice (questo viene impostato con un altro pulsante), sulla pagina si avranno 66 righe.
Left Margin (margine sinistro)	Determina la larghezza del margine sinistro, cioè il numero di caratteri tra il margine sinistro del foglio e il punto in cui il testo inizia ad essere stampato. Per esempio, se si desidera un margine di un pollice e si usa un passo (**pitch**) 10, specificare 10 (passo si riferisce al numero di caratteri in un pollice orizzonatale e viene spiegato più avanti in questa sezione).
Right Margin (margine destro)	Determina la larghezza del margine destro, cioè il numero di caratteri tra il *margine destro del foglio* e il punto in cui si desidera far iniziare il margine. Per esempio, se il foglio usato è largo 8,5 pollici e si usano 10 caratteri per pollice, si possono inserire 85 caratteri per riga (8,5 x 10). Per lasciare un margine destro di un pollice, dal margine destro del foglio devono essere sottratti 10 caratteri. Il margine destro è così 75.

È necessario assicurarsi che i sei cicli di riquadro che si trovano in fondo alla finestra siano ben impostati. L'opzione visualizzata è quella selezionata. Per cambiare selezione, continuare la selezione del riquadro di ciclo fino a quando la scelta corretta appare. Ogni riquadro è spiegato qui sotto:

Printer Port (porta della stampante)	Consente di specificare la porta Amiga alla quale è collegata la stampante. Ciò è sia Parallel (parallela) e Serial (seriale).
Paper Type (tipo di foglio)	Questo pulsante specifica il tipo di foglio utilizzato. Le opzioni sono Fanfold (carta ad alimentazione continua) e Single (fogli singoli).
Paper Size (dimensioni del foglio)	Specifica le dimensioni del foglio utilizzato. Per i dettagli di ciascuna misura vedere la tabella a pagina 3-42. Talvolta nello stampare in modo grafico su Epson e su altre stampanti di matrici di punti, attraverso lo stampato.appariranno delle linee vuote ravvicinate. Selezionando Custom come dimensione del foglio può eliminare questo genere di inconveniente. Nel selezionare Custom bisogna accertarsi che il numero corretto di righe contenute nel foglio sia specificato nel riquadro Paper Lenght.
Print Pitch (passo di stampa)	Il termine pitch (passo) si riferisce ai caratteri stampati in 1 pollice di testo orizzontale; più caratteri vi sono, meno spazio c'è tra i caratteri. Si può scegliere tra 10,12,15 carattere per pollice.

Dimensioni del foglio	
Narrow Tractor	largo 9,5 pollici e lungo 11 (241 x 279 mm)
Wide Tractor*	largo 17,875 pollici e lungo 11 (454 x 279 mm)
DIN A4	largo 8,3 pollici e lungo 11,7 (210 x 297 mm)
DIN A5	largo 5,8 pollici e lungo 8,3 (148 x 210 mm)
U.S. Letter	largo 8,5 pollici e lungo 11 (216 x 279 mm)
U.S. Legal	largo 8,5 pollici e lungo 14 (216 x 356 mm)

* La carta a modulo continuo viene trascinata dal trattore attraverso due ruote dentate che si collegano con le perforazioni di trascinamento sui bordi

Print Spacing (spaziatura di stampa)

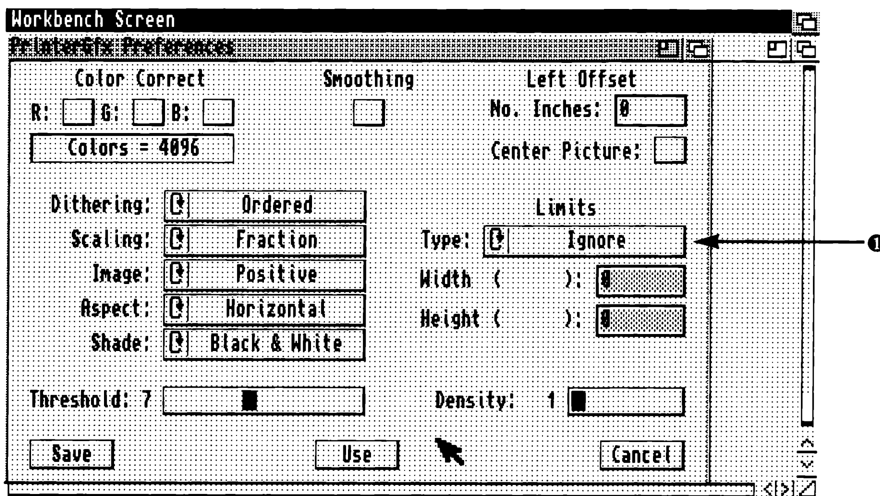
La spaziatura si riferisce alle righe di testo stampate nello spazio di un pollice in verticale. Possono essere selezionate 6 righe per pollice (in inglese, lpi) oppure 8 lpi. Maggiore è il numero, minore è lo spazio tra le righe.

Print Quality (qualità di stampa)

Determina la qualità della stampa. Selezionando Draft si ottiene una stampa di qualità inferiore ma più veloce. Selezionando Letter si ottiene una stampa di qualità superiore ma più lenta.

3.13 L'editore Printer Graphics

Aprendo l'icona PrinterGfx appare la seguente finestra:



❶ **finestra PrinterGfx**

Questa finestra supporta caratteristiche grafiche estese della stampante. La stampante usata dovrebbe essere selezionata attraverso l'editore Printer.

Per dei suggerimenti su come stampare copie dello schermo, vedi la tabella a pagina 3-46.

3.13.1 Color Correct (correzione colori)

NOTA: Questa opzione può essere utilizzata soltanto con stampanti a colori.

La **correzione colori** cerca di far corrispondere meglio i colori visualizzati sullo schermo ai colori della stampa. Essa può essere usata con il rosso, il verde, il blu o una combinazione di tali colori. Per attivare l'opzione, selezionare la casella di controllo accanto al colore, o ai colori, che si vogliono correggere: R (rosso), G (verde, green in inglese) o B (blu).

La correzione dei colori riduce il numero dei colori stampati. Quando essa non viene usata, tutti i 4.096 colori visualizzati da Amiga possono essere stampati con una stampante a colori. Per ogni colore che viene corretto vengono perse 308 sfumature. Il numero di colori che possono essere stampati viene mostrato nel pulsante Colors sotto alle caselle di controllo della correzione dei colori.

3.13.2 Smoothing (livellamento)



Il dithering di Floyd-Steiberg non può essere usato con Smoothing. Se viene selezionato Floyd-Steinberg quando è attivato Smoothing, il modo di dithering passa automaticamente a Ordered (il dithering viene spiegato più avanti in questa sezione).

A volte le linee diagonali in fase di stampa possono risultare seghettate. Quando **Smoothing** è attivato, Amiga cerca di livellare le linee diagonali per eliminare la seghettatura. Questa azione è maggiormente indicata per i programmi che effettuano copie grafiche di testo. Quando Smoothing è attivato, la stampa può risultare molto più lenta.

3.13.3 Left Offset/No. Inches (offset sinistro/numero di pollici)

Questo riquadro determina lo spazio, espresso in pollici, dello spostamento (**offset**) dell'immagine stampata. È analogo all'impostazione del margine sinistro. L'offset è specificato in decimi di pollice. L'opzione Center Picture (vedi sotto) disabilita Left Offest.

Per specificare il valore, selezionare il riquadro testo No. Inches, cancellare il valore corrente, digitare il valore scelto e premere Return.

3.13.4 Center Picture (immagine centrata)

Quando Center Picture è attivato, l'immagine stampata viene centrata orizzontalmente sulla pagina. Per attivare Center Picture selezionare il pulsante della casella di controllo. Tutti i valori specificati per Left Offset vengono in tal modo ignorati.

Suggerimenti per stampare copie dello schermo

Per copie dello schermo di migliore *qualità:*

- Con gran parte delle stampanti la carta alimentata a frizione tende a produrre copie grafiche migliori della carta alimentata a trazione, in quanto vi è un minor numero di bande orizzontali.
- Le densità di stampa che utilizzano più di un passaggio dovrebbero essere usate soltanto per copie dello schermo in bianco e nero. Se viene utilizzata una densità a più passaggi per una copia in una scala dei grigi o a colori, la stampa può risultare indistinta o scura. Le copie a colori a più passaggi inoltre sporcano il nastro della stampante (cioè il giallo viene sporcato da altri colori).

Per copie dello schermo *più veloci:*

- Diminuire la densità.
- Usare copie orizzontali invece che verticali.
- Se viene copiata un'immagine in bianco e nero, impostare Shade su bianco e nero. Questo risulta più veloce di una copia nelle scale dei grigi o a colori.
- Attivando Smoothing viene raddoppiato il tempo di stampa. Usare Smoothing soltanto per la copia definitiva.
- Il dithering di Floyd-Steinberg raddoppia il tempo di stampa, mentre i dithering Ordered e Halftone non provocano aumenti del tempo di stampa.
- Se viene copiato uno schermo Hires che visualizza più di 4 colori, la copia può essere velocizzata spostando lo schermo dietro alla visualizzazione *quando la stampa è iniziata.* Per questa operazione è sufficiente premere i tasti Amiga sinistro e N.

3.13.5 Dithering



Quando Shade è impostato su Black & White, la modifica del metodo di dithering non ha nessuna influenza sulla stampa.

Come le immagini dello schermo sono fatte di piccoli pixel, le immagini stampate sono fatte di punti. Il **dithering** si riferisce alla stampa di punti di diversi colori (o scale dei grigi) tanto piccoli e vicini da essere percepiti come un solo colore. Questo permette di produrre stampe che sembrano avere più colori dei quattro disponibili normalmente su una stampante a colori.

Per esempio, dove c'è un pixel di nero sullo schermo, sulla stampa appaiono dei punti neri. Tuttavia, se c'è un pixel di porpora, una stampante a colori usa dei punti di giallo, magenta e ciano per creare l'illusione del colore porpora. Se vengono effettuate stampe di scale dei grigi, la stampante usa vari motivi di punti neri per replicare l'intensità del porpora sullo schermo.

Le opzioni di dithering disponibli sono:

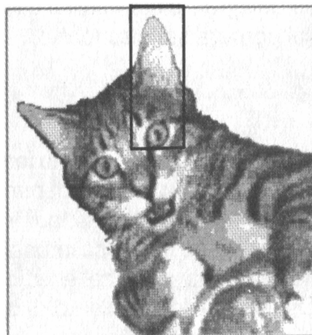
Ordered	Le intensità dei colori sono formate usando un motivo ordinato di punti, simili ad una scacchiera. I punti, pur variando nei colori, hanno la stessa intensità e vengono stampati in righe e colonne diritte. Questo è il tipo standard di dithering.
Halftone	Le intensità dei colori sono formate variando le dimensioni e la densità dei punti. Questa tecnica è simile a quella usata nei giornali e nei fumetti. Funziona meglio con stampanti ad alta densità (superiore a 150 punti per pollice).

Esempi di diverse
stampe di dithering





Ordered





Halftone





Floyd-Steinberg

Per esempio, mentre un pixel di nero può essere riprodotto con quattro punti neri, un pixel di porpora può essere riprodotto con due punti rossi e due blu di diverse dimensioni posti in modo tale che l'occhio umano li percepisca come porpora.

Floyd-Steinberg

Le intensità dei colori sono formate usando il metodo di distribuzione degli errori di Floyd-Steinberg, una complessa formula algoritmica. Sostanzialmente Floyd-Steinberg crea un motivo di punti che massimizza il dettaglio dell'immagine distribuendo le intensità di ogni pixel attraverso i punti che comprendono quel pixel e anche attraverso i punti vicini.

La stampa può risultare considerevolmente rallentata quando viene scelta questa opzione.



Questa opzione disattiva automaticamente Smoothing e funziona meglio su stampanti ad alta densità (superiore a 150 punti per pollice).

Un'illustrazione di tutti i metodi di dithering si trova a pagina 3-46. Le imagini della figura sono state generate con una stampante da 300 punti per pollice.

3.13.6 Scaling (cambiamento di scala)

Per **scaling** si intende modificare le dimensioni di un'immagine. Le dimensioni della stampa vengono determinate dall'impostazione di Limits (spiegata più avanti in questa sezione). Vengono aumentate o diminuite fino al multiplo più vicino della larghezza e dell'altezza della figura. Le opzioni disponibili sono:

Fraction

La prospettiva dell'immagine viene mantenuta. I pixel sono ingranditi o ridotti a caso. Selezionare questa opzione se vengono stampate immagini con parecchie sfumature.

Integer

Garantisce che ogni pixel sullo schermo appaia formato da un numero ben preciso di punti sulla stampa. Selezionare questa opzione quando viene stampata un'immagine che contiene sottili linee verticali e orizzontali (come una griglia).

Ad esempio, se l'immagine sullo schermo misura 320 x 200, l'immagine stampata ha 320, 640 o 960 punti di larghezza, ecc, e 200, 400 o 600 punti di altezza, ecc.

Il cambiamento di scala "integer" tralascia completamente l'impostazione di Aspect facendo sì che l'immagine che si ottiene possa essere leggermente distorta



(l'impostazione di Aspect, spiegata qui sotto, determina la stampa dell'immagine sulla pagina in orizzontale o in verticale).

Questa opzione è utile anche per stampare testi grafici, poiché le serie di caratteri non vengono distorte dal cambiamento di scala frazionato.

3.13.7 Image (immagine)

Questa impostazione ha un effetto sulla stampa in bianco e nero e nelle scale dei grigi.



Quando impostato su Positive (positivo), l'immagine viene stampata come appare sullo schermo. Invece su Negative (negativo), l'immagine è rovesciata - le immagini che sullo schermo appaiono nere vengono stampate bianche e viceversa. Si tratta dello stesso procedimento di un negativo fotografico.

3.13.8 Aspect (aspetto)

Quando impostato su Horizontal (orizzontale), l'immagine viene stampata come appare sullo schermo - ciò che appare nella parte alta dello schermo viene stampato nella parte alta del foglio. Se invece è configurato su Vertical (verticale), l'immagine viene stampata di lato - quanto appare nella parte alta dello schermo viene stampato lungo il lato destro del foglio.

3.13.9 Shade (sfumature)

Permettono di selezionare i colori da stampare, ma non tutte le stampanti supportano queste opzioni. Le opzioni disponibili sono:

Black & White	I colori vengono stampati come se fossero bianco o nero, a seconda del valore di **soglia** (spiegato sotto). Il dithering non influisce quando viene selezionata la stampa in bianco e nero.
Grey Scale 1	I colori vengono stampati in varie scale dei grigi.
Color	I colori vengono stampati come appaiono sullo schermo. Questa opzione può soltanto essere usata con stampanti a colori.

Grey Scale 2

Questa opzione supporta un massimo di quattro sfumature di grigio e viene usata per stampare immagini create usando il monitor A2024.

3.13.10 Threshold (soglia)



Questa impostazione ha un effetto soltanto sulla stampa in bianco e nero.

Il valore di soglia determina quali colori dello schermo vengono stampati come bianco e quali come nero. Quando Image è impostato su Positive, e il valore di soglia è basso (intorno a 2), soltanto il colore più scuro dello schermo viene stampato come nero, mentre tutto il resto viene stampato come bianco. Aumentando il valore di soglia più colori vengono stampati come nero.

Se l'impostazione di Image viene portata su Negative, il bianco e il nero vengono invertiti. Quindi, un valore di soglia basso fa sì che il colore più scuro dello schermo venga stampato come bianco.



valore di soglia = 8



valore di soglia = 13

3.13.11 Limits e Type

I limiti Width (larghezza) e Height (altezza), spiegati a pagina 3-55, permettono di specificare le dimensioni della stampa. Però tali limiti possono essere interpretati in diversi modi, a seconda dell'impostazione di Type. Le opzioni disponibili sono:

Ignore

I limiti Width e Height vengono ignorati. Le dimensioni dell'immagine stampata sono le dimensioni richieste dall'applicazione. L'unica restrizione è quella che stabilisce che la larghezza non può essere maggiore di:

$$\frac{\text{(margine destro - margine sinistro) + 1}}{\text{caratteri per pollice}}$$

Per esempio, se si usano fogli da 8,5 pollici, con margini da 1 pollice e 10 caratteri per pollice, la larghezza non può superare i 6,6 pollici.

L'altezza è ristretta al numero di righe della pagina diviso per il numero di righe per pollice (di solito uguale alla lunghezza del foglio).

Bounded

Le dimensioni dell'immagine stampata sono condizionate dai limiti Width e Height. Per esempio, se l'immagine stampata non deve superare i 4 x 5 pollici (ma potrebbe essere più piccola), configurare Width su 40, Height su 50 e quindi selezionare Bounded (Width e Height sono calcolati in decimi di pollice).

Questa opzione è presente affinché le impostazioni del testo (margini, righe per pagina, ecc.) non debbano essere cambiate ogni volta che viene effettuata una stampa grafica.

Absolute

I limiti Width e Height sono trattati come valori assoluti. Per esempio, se l'immagine stampata deve essere esattamente di 4 x 5 pollici, configurare Width su 40 e Height su 50 e quindi selezionare Absolute. Questo non tiene assolutamente conto dell'impostazione di Aspect (Horizontal o Vertical) e può far risultare un'immagine molto distorta.

Tuttavia, l'opzione Absolute può essere usata per ottenere una stampa non distorta con una larghezza o un'altezza specifica, ma non entrambe. Impostare il limite di Width o quello di Height sulla dimensione desiderata e l'altro a zero.

Per esempio, se Width viene impostato su 40 e Height su 0, l'immagine stampata risulta larga 4 pollici e dell'altezza necessaria per essere in prospettiva. Se entrambe le dimensioni sono impostate a zero, l'immagine stampata diventa larga quanto possibile e alta quanto necessario per mantenere la prospettiva della figura.

Pixels

Con questa opzione i limiti Width e Height sono calcolati in pixel, invece che in decimi di pollice. Se uno di questi valori è impostato a zero, valgono le stesse regole dell'opzione Absolute. La stampa in tal modo ha la larghezza o l'altezza specificate, e diventa alta o larga quanto necessario per mantenere la prospettiva.

Multiply

I limiti Width e Height vengono usati per moltiplicare la larghezza e l'altezza dell'immagine originale. Per esempio, se il valore di Width viene impostato su 2 e

quello di Height su 4, l'immagine stampata acquista una larghezza doppia e un'altezza quadrupla rispetto a quelle dell'immagine originale (in pixel).

Per esempio, se l'immagine originale fosse di 320 x 200 pixel, l'immagine stampata avrebbe una larghezza di 640 pixel e un'altezza di 800 pixel.

Se uno di questi valori viene impostato su zero, valgono le stesse regole dell'opzione Absolute. L'immagine riceve le dimensioni necessarie per mantenere la prospettiva adeguata.

3.13.12 Width/Height(larghezza)

Questo riquadro limita la larghezza e l'altezza dell'immagine stampata. Il valore viene calcolato in decimi di pollice a meno che il Type selezionato non sia Pixels o Multiply. Per specificare un valore, selezionare il riquadro testo, digitare il valore corretto e premere Return.

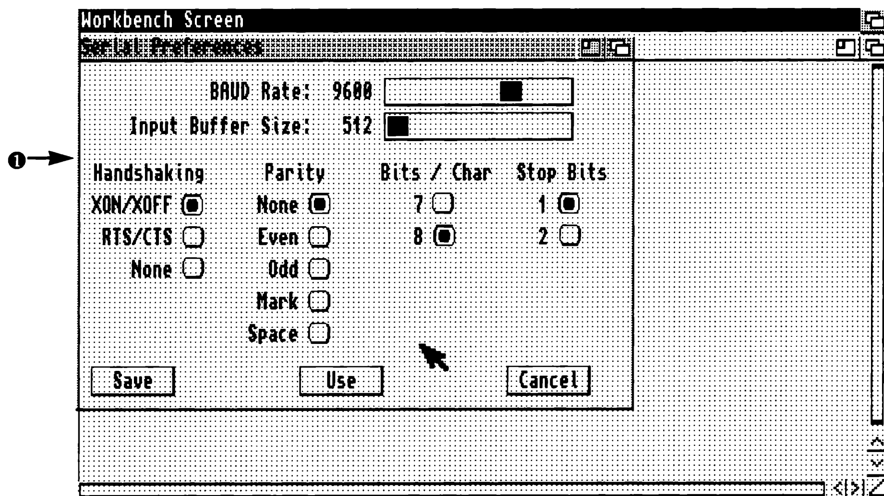
3.13.13 Density (densità di stampa)

Questo riquadro seleziona la **densità** della stampa grafica. La densità di stampa è inversamente proporzionale alla velocità di stampa (sulle stampanti con più di una densità). Quando viene selezionata una maggiore densità di stampa, vengono utilizzati più punti per creare la stampa e l'immagine risulta più nitida. Il tempo di stampa però risulta lungo.

Questa opzione non è supportata da tutte le stampanti. È possibile controllare le specifiche della stampante utilizzata nella sezione "Programmi di gestione delle stampanti" nell'Appendice B, per controllare se sono supportate varie densità.

3.14 L'editore Serial

Aprendo l'icona Serial appare la seguente finestra:



❶ **finestra Serial**

Per poter comunicare con successo attraverso un moden o una rete, è necessario assicurarsi che le informazioni vengano inviate e ricevute in una forma comprensibile e compatibile con il dispositivo con il quale si sta comunicando. Questa finestra permette di impostare le specifiche della porta **seriale**. Controllare i manuali relativi al dispositivo seriale per determinare le impostazioni adeguate.

3.14.1 Baud Rate (velocità in baud)



Con la comunicazione seriale, le informazioni sono inviate e ricevute un bit alla volta.

Il parametro **baud rate** (velocità in baud) determina il numero di bit al secondo trasferiti attraverso la porta seriale. Poiché la maggior parte dei caratteri sono solitamente di 10 bit (1 bit di start, 8 bit di dati, 1 bit di stop), dividendo la velocità in baud per 10 è possibile calcolare approssimativamente quanti caratteri al secondo (cps) vengono trasmessi.

La velocità in baud selezionata deve essere pari alla velocità del dispositivo con il quale si sta comunicando. La velocità di trasferimento dei dati è direttamente proporzionale al valore. Le velocità disponibili sono 110, 300, 1200, 2400, 4800, 9600, 19200 e 31250 baud. La velocità corrente viene mostrata a sinistra della barra a scivolamento.

3.14.2 Input Buffer Size (dimensione di buffer di input)

Input buffer (buffer di input) indica un'area di memoria tenuta da parte per la comunicazione seriale. Il buffer contiene informazioni in arrivo inviate ad Amiga. Le dimensioni disponibili sono: 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768 e 65536 byte. Le dimensioni correnti sono mostrate a sinistra della barra a scivolamento. Per selezionare la dimensione di buffer, trascinare la barra a scivolamento fino a che non viene visualizzato il valore desiderato. È possibile utilizzare un buffer più grande quando si lavora con un'alta velocità in baud o quando Amiga sta effettuando diverse operazioni contemporaneamente.

3.14.3 Handshaking

Il termine **handshaking** si riferisce al metodo utilizzato per gestire il flusso di informazioni attraverso la porta seriale e il dispositivo ad essa collegato. Il computer e il dispositivo collegato per comunicare devono essere impostati sullo stesso metodo di handshaking. Le scelte disponibili sono:

XON/XOFF — Questo è il metodo più comune. Il flusso di dati viene regolato dai caratteri impressi nella corrente di dati tra i due dispositivi. Questi caratteri speciali si chiamano XON e XOFF.

RTS/CTS

Con questo metodo, il flusso di dati viene regolato attraverso linee di controllo separate, chiamate RTS (Request to Send) e CTS (Clear to Send).

NOTA: Questo metodo richiede un cavo seriale collegato adeguatamente.

None

Questo metodo chiude completamente l'handshaking, permettendo la comunicazione tra i dispositivi senza restrizioni o regole. È opportuno utilizzare questa opzione con cautela.

3.14.4 Parity (parità)

Parity indica un metodo per individuare errori di trasmissione. Alcuni computer controllano gli errori di trasmissione impostando il bit più alto di ogni carattere in un determinato modo. Questo bit è chiamato bit di parità. Il computer controlla tale bit per assicurarsi che la trasmissione sia completa ed accurata. Le scelte disponibili sono:

None

Tutti i bit sono utilizzati per i dati. Questa opzione dovrebbe essere usata quando Bits/Char è impostato a 8. Non avviene nessun controllo di parità.

Even

Il numero totale di bit ON in ogni carattere dovrebbe essere sempre pari.

Odd

Il numero totale di bit ON in ogni carattere dovrebbe essere sempre dispari.

Mark

Il bit più alto è sempre ON.

Space

Il bit più alto è sempre OFF.

3.14.5 Bits/Char

Bit per carattere specifica il numero di bit che vengono inviati attraverso la porta seriale per ogni carattere e il numero di bit atteso per ogni carattere ricevuto.

Questa impostazione dovrebbe corrispondere all'impostazione per la parità. Se la parità è impostata su Eve, Odd, Mark o Space, il valore di bit per carattere dovrebbe essere 7 in quanto alcuni sistemi cercano la parità nell'ottavo bit di dati. Se la parità è impostata su None, il valore di bit per carattere dovrebbe essere 8.

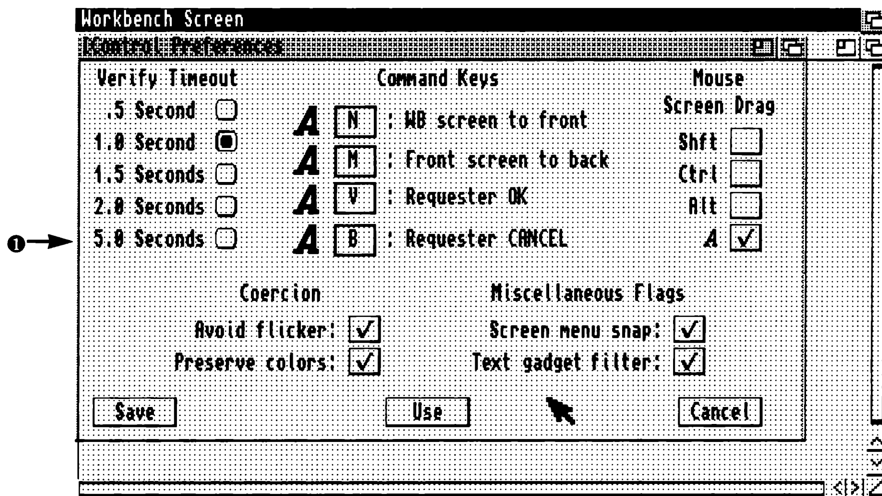
3.14.6 Stop Bits (bit di stop)

I **bit di stop** sono bit aggiunti alla fine di un carattere. Essi permettono al computer di interpretare correttamente gli spazi tra le parole e la fine della trasmissione. Questo vale sia per i caratteri inviati che per quelli ricevuti attraverso la porta seriale.

I computer più lenti generalmente richiedono due bit di stop. I computer che funzionano a 300 baud, o più velocemente ancora, normalmente richiedono un bit di stop. Se si stanno utilizzando 8 bit di dati si può usare un solo bit di stop, altrimenti è possibile che durante la trasmissione alcuni dati vadano persi.

3.15 L'editore IControl

Aprendo l'icona IControl appare la seguente finestra:



❶ **finestra IControl**

Questa finestra permette di modificare diverse configurazioni di sistema, come ad esempio i tasti predisposti inizialmente per spostare gli schermi o per selezionare un pulsante di azione in una finestra di richiesta. I diversi pulsanti vengono spiegati di seguito.

3.15.1 Verify Timeout (verifica del tempo di attesa)

In rari casi il sistema può essere in attesa di una risposta da un programma eseguito mentre, contemporaneamente, il programma è in attesa di un'azione da parte del sistema.

Per aiutare a prevenire questo tipo di situazione, il pulsante Verify Timeout consente di specificare l'attesa da parte del sistema di una risposta da un altro programma. Se nel tempo stabilito non viene ricevuta nessuna risposta, il sistema procede per evitare un punto morto. In generale, è meglio selezionare un periodo più lungo. L'impostazione predisposta inizialmente è di un secondo.

3.15.2 Command Keys (Tasti dei comandi)

Questi quattro pulsanti consentono di modificare alcuni dei tasti predisposti inizialmente usati da Workbench. È possibile specificare soltanto un nuovo tasto da usare congiuntamente ad Amiga sinistro, l'uso del quale non può essere modificato. Le predisposizioni iniziali che possono essere modificate sono:

WB screen to front	Specifica il tasto usato per spostare lo schermo di Workbench davanti a tutti gli altri schermi. La predisposizione iniziale è N.
Front screen to back	Specifica il tasto usato per spostare lo schermo che è in primo piano dietro a tutti gli altri. La predisposizione iniziale è M.
Requester OK	Specifica il tasto usato per selezionare il pulsante OK, Retry o Continue mostrato in una finestra di richiesta di sistema. La predisposizione iniziale è V.
Requester Cancel	Specifica il tasto usato per selezionare il pulsante Cancel in una finestra di richiesta di sistema.

Per specificare un nuovo tasto selezionare il riquadro testo, digitare la nuova lettera e premere Return.

3.15.3 Mouse Screen Drag (trascinamento dello schermo mediante il mouse)

Normalmente è possibile tenere premuto il tasto Amiga sinistro, posizionare il puntatore nello schermo di Workbench e trascinare lo schermo stesso tenendo premuto il pulsante di selezione e spostando il mouse. Questo pulsante premette di specificare altri tasti che possono essere usati oltre a, o al posto di, Amiga sinistro.

I tasti utilizzabili sono Shift, Ctrl e Alt sinistro. Per selezionare un tasto, indicare con il puntatore la casella di controllo alla sua destra e premere il pulsante di selezione.

Per esempio, se viene selezionato Ctrl, è necessario tenerlo premuto per trascinare lo schermo. Se vengono selezionati Ctrl e Shift, è necessario tenere premuti entrambi per trascinare lo schermo.

3.15.4 Coercion

NOTA: Queste due opzioni, Avoid flicker (evitare lo sfarfallìo) e Preserve colors (mantenere i colori), sono utilizzabili soltanto quando è selezionato il modo Productivity.

Quando è visualizzato uno schermo Productivity, il monitor Multiscan funziona ad una frequenza superiore di quando è visualizzato un altro modo (Hires, SuperHires, ecc.). Quando sono aperti diversi schermi, lo schermo in primo piano determina la frequenza del monitor. Se lo schermo in primo piano viene trascinato verso il basso in modo che siano visibili sia uno schermo Productivity che uno schermo non-Productivity, quello posteriore può risultare distorto poiché il monitor continua a funzionare con la frequenza determinata dallo schermo in primo piano.

Ad esempio, supponiamo di avere aperti sia uno schermo di Workbench Productivity che un programma di disegno in bitmap. Quando lo schermo Productivity si trova in primo piano, il monitor funziona ad una frequenza maggiore di quando è visualizzato il programma di disegno in bitmap. Se lo schermo Productivity viene trascinato verso il basso, in modo da poter vedere sia lo schermo di Workbench sia lo schermo del programma di disegno in bitmap, quest'ultimo può risultare distorto. Questo avviene perché il monitor funziona ancora con la frequenza più alta.

Tuttavia, Amiga cerca di visualizzare adeguatamente lo schermo retrostante, e in tal modo può disturbare i colori dello schermo o creare un effetto di interlacciamento dello schermo. I pulsanti Coercion permettono di disabilitare tali effetti. Selezionando il riquadro Avoid flicker si evita che lo schermo retrostante diventi interlacciato. Il pulsante Preserve colors mantiene intatti i colori originali dello schermo. Tuttavia, selezionando queste opzioni lo schermo retrostante può diventare ancora più distorto.

3.15.5 Screen Menu Snap (fare scorrere lo schermo)

Questa opzione è fonita per gli utenti che lavorano con schermi più grandi dell'area di visualizzazione del monitor. Normalmente i menu di Workbench appaiono nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Se il lato più a sinistra dello schermo non è visibile, l'opzione Screen menu snap fa scorrere lo schermo di Workbench in modo da rendere ancora accessibili i menu. Lo schermo scorre soltanto quando viene tenuto premuto il pulsante di menu.

3.15.6 Text Gadget Filter (filtro del riquadro testo)

Questo riquadro verifica che i caratteri di controllo siano riconosciuti quando vengono immessi nei riquadri testo. Un carattere di controllo è una combinazione di tasti (di solito il tasto Ctrl e una lettera) che esegue una certa funzione. Per esempio, i tasti Ctrl e M equivalgono a Return.

Diversi caratteri di controllo che eseguono funzioni di modifica del testo vengono elencati di seguito:

Ctrl-M	Equivale a premere Return.
Ctrl-H	Cancella il carattere a sinistra del cursore (equivale a Backspace).
Ctrl-X	Cancella tutta la riga.
Ctrl-U	Cancella tutti i caratteri a sinistra del cursore.
Ctrl-K	Cancella tutti i caratteri dal cursore alla fine della riga.

Ctrl-A — Sposta il cursore all'inizio della riga.

Ctrl-Z — Sposta il cursore alla fine della riga.

Quando Text gadget filter è selezionato, i caratteri di controllo che eseguono operazioni di editing possono essere specificati nei riquadri testo, e le loro funzioni vengono in tal modo eseguite. I caratteri di controllo che non appaiono avere funzioni di editing vengono ignorati, o "filtrati via".

Quando l'opzione Text gadget filter è disattivata, i caratteri di controllo vengono immessi nel testo. Speciali funzioni di editing non sono disponibili. È possibile inserire dei caratteri di controllo nel riquadro testo, che l'opzione di filtro sia attivata oppure no, premendo i tasti Ctrl e Amiga sinistro insieme al tasto con la lettera desiderata. Ad esempio, per specificare Ctrl-M premere Ctrl-Amiga sinistro-M.

NOTA: In alcune finestre con riquadri testo multipli, come la finestra IControl, per far muovere il cursore al prossimo riquadro testo premere Tab. In queste finestre, anche se il filtro riquadro testo è spento, bisogna mantenere premuto il Tab sinistro Amiga per immettersi nel Tab nel riquadro testo.

3.16 I menu degli editori e il cassetto Presets

Ogni editore ha tre menu: Project, Edit e Options. Questi menu consentono di salvare le modifiche su un file specifico, permettendo di salvare configurazioni diverse dello stesso editore. Per predisposizione iniziale questi file vengono salvati nel cassetto Presets, sebbene sia possibile salvarli altrove. Se vengono salvate icone per i file, è possibile implementare le impostazioni aprendo l'icona del file. Non è necessario aprire l'editore vero e proprio.

Per esempio, se con Amiga vengono usate due diverse stampanti, una MPS 1250 e una HP LaserJet, le specifiche di ogni stampante possono essere salvate in due file diversi nel cassetto Presets. Volendo usare la stampante MPS 1250, è sufficiente aprire il cassetto Presets e fare doppio click sull'icona MPS 1250. Le specifiche verrebbero attivate immediatamente, anche se in tal caso la finestra dell'editore Printer non si aprirebbe. Se fosse necessario aprire la finestra, essa mostrerebbe le impostazioni per MPS 1250. Volendo

passare alla HP LaserJet, basterebbe fare doppio click sull'icona HP LaserJet.

Questa sezione spiega ognuno dei menu e fornisce un esempio dettagliato di come si salvano le specifiche delle due stampanti.

3.16.1 Il menu Project

Le opzioni di questo menu permettono di salvare le impostazioni degli editori su un file specifico e anche di aprire file salvati precedentemente. Le opzioni sono:

Open... — Carica le informazioni da un file salvato precedentemente. Quando viene scelto Open appare una finestra di richiesta.

Save As... — Permette di specificare il file in cui salvare le impostazioni correntemente specificate. Un nomefile predisposto inizialmente nel cassetto Presets è fornito nella finestra di richiesta. Se si vuole usare un nomefile diverso, digitare il percorso completo, quindi selezionare il pulsante OK.

Quando si vogliono usare quelle impostazioni, aprire l'editore, scegliere la voce di menu Open e digitare il percorso completo del file (il percorso predisposto inizialmente è SYS:Prefs/Presets). Selezionare il pulsante Use e le impostazioni vengono usate fino a quando non viene riavviato Amiga o non viene aperto un altro file editore.

È anche possibile aprire il cassetto Presets e fare doppio click sull'icona del file.

Quit — Esce dall'editore.

3.16.2 Il menu Edit

Le opzioni di questo menu permettono di ripristinare facilmente delle impostazioni usate precedentemente oppure le impostazioni predisposte inizialmente. Le opzioni sono:

Reset to Defaults	Riporta le impostazioni dell'editore alle impostazioni predisposte inizialmente (default).
Last Saved	Riporta le impostazioni dell'editore alle ultime impostazioni salvate.
Restore	Riporta l'editore alle impostazioni visualizzate quando esso era aperto.

3.16.3 Il menu Options

Questo menu contiene una voce che permette di salvare le icone insieme ai file. Eccone la descrizione:

Save Icons?	Consente di scegliere se salvare o no le icone con i file salvati attraverso la voce di menu Save As. Se si sceglie di salvare le icone con i file, le icone vengono salvate nello stesso cassetto del file. Ad esempio, se vengono salvate le specifiche della stampante sul file SYS:Prefs/Presets/Printer.pre, l'icona per il file appare nella finestra Presets. Facendo doppio click sull'icona le specifiche salvate nel file vengono implementate.

3.16.4 Uso del cassetto Presets

Supponiamo di avere due stampanti collegate ad Amiga, una MPS 1250 usata per le stampe a matrice di punti e una HP LaserJet usata per stampe di desktop publishing di alta qualità. Il seguente esempio mostra come salvare specifiche della stampante per entrambe le stampanti.

1. ***Aprire l'editore Printer.***
2. ***Selezionare il modello di stampante più simile alla HP LaserJet.***
3. ***Scegliere Save As dal menu Project.***

   Quando appare la finestra di richiesta, selezionare il file predisposto inizialmente oppure specificare un nomefile, come ad esempio SYS:Prefs/Presets/Laser.

4. ***Senza chiudere l'editore, selezionare il modello di stampante più simile alla stampante MPS 1250.***
5. ***Scegliere Save As dal menu Project.***

   Quando appare la finestra di richiesta specificare un nuovo nomefile, come ad esempio SYS:Prefs/Presets/MPS 1250.

6. ***Selezionare il pulsante Save.***

   La finestra dell'editore si chiude e le specifiche della stampante corrente diventano quelle della stampante MPS 1250.

Quando si vuole usare la HP LaserJet:

7. ***Aprire il cassetto Presets e fare doppio click sull'icona Laser.***

   Le impostazioni della HP LaserJet diventano attive anche se l'editore Printer non viene aperto.

Un altro metodo consiste nell'aprire l'editore Printer, scegliere la voce di menu Open e specificare SYS:Prefs/Presets/Laser nella finestra di richiesta.

Quando si vuole usare la MPS 1250, aprire il cassetto Presets e fare doppio click sull'icona MPS 1250.

Capitolo 4 I programmi di Workbench

Nel Capitolo 3 è stato spiegato come personalizzare Workbench e configurare il computer Amiga per poter utilizzare varie periferiche. Nel presente capitolo verranno descritti gli altri cassetti della finestra di Workbench.

Oltre a Prefs, la finestra del disco Workbench2.0 include i cassetti System, Monitors, Utilities, WBStartup e Expansion. I cassetti Utilities e System contengono le icone dei programmi compresi nel disco Workbench2.0, come ad esempio:

- Clock, un programma che consente di visualizzare un orologio sullo schermo
- AddMonitor, uno strumento con cui comunicare ad Amiga che al sistema è stato collegato un monitor diverso dall'RGB standard
- More, un programma per la visualizzazione dei file di testo
- Say, uno strumento con cui far parlare il computer Amiga

Nel cassetto Monitors si trovano le icone utilizzate dal programma AddMonitor. Il cassetto WBStartup consente l'esecuzione automatica di programmi diversi al momento dell'avviamento o dell'accensione del computer Amiga.

Il cassetto Expansion viene talvolta adoperato quando vengono collegate ulteriori periferiche al sistema. L'uso di un cassetto Expansion da parte di una periferica viene descritto nella documentazione che accompagna il dispositivo.

Il primo argomento trattato nel presente capitolo riguarda l'uso dei Tool Type (tipi di strumento) che permettono di specificare i parametri di vari programmi. Verranno in seguito analizzati i programmi del cassetto System, nonché quelli di Utilities. Infine, sarà spiegato come aggiungere nuovi programmi nel cassetto WBStartup.

4.1 I Tool Type

Prima di iniziare ad esaminare i vari programmi di Workbench, è necessaria una conoscenza preliminare del concetto relativo ai Tool Type (tipi di strumento). Come preannunciato nel Capitolo 2, i Tool Type servono a specificare i parametri usati da un programma. Ad esempio, si possono usare per modificare il tipo di orologio visualizzato dal programma Clock (orologio) o per indicare un file del programma Display (visualizzazione).

In questo manuale i Tool Type si presentano nella forma di PAROLACHIAVE = argomento. La PAROLACHIAVE appare qui in maiuscolo, mentre l'argomento è in minuscolo; tale differenza tuttavia è irrilevante ai fini dell'immissione di dati.

I Tool Type vengono inseriti nella finestra Information di una determinata icona. Selezionare l'icona appropriata e scegliere la voce Information dal menu Icons. Non appena appare la finestra, è possibile inserire, cancellare o modificare i Tool Type.

4.1.1 Come inserire un Tool Type

1. ***Selezionare l'icona appropriata e scegliere Information dal menu Icons.***

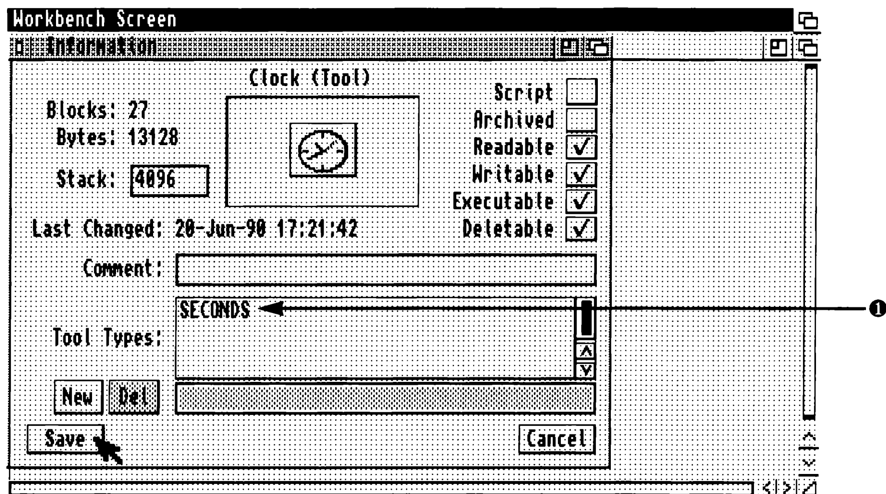
   Appare la finestra Information.

2. ***Selezionare il pulsante New (nuovo).***

   Appare un cursore nel riquadro testo.

3. ***Digitare il nome del nuovo Tool Type e premere il tasto Return.***

   Dopo aver premuto il tasto Return, il nuovo Tool Type appare nella lista di scorrimento.



➊ nuovo Tool Type

In questo esempio, la PAROLACHIAVE non presenta un argomento.

Per inserire ulteriori Tool Type, ripetere le operazioni di cui ai punti 2 e 3.

4. ***Selezionare il pulsante Save (salva) per la memorizzazione dei nuovi dati.***

Nel caso in cui vengano inseriti più Tool Type, è necessario digitarne i rispettivi nomi prima di utilizzare Save, poichè la selezione di questo pulsante determina la chiusura della finestra Information. Se si desidera annullare l'operazione, selezionare il pulsante Cancel (annulla) oppure il pulsante di chiusura della finestra.

4.1.2 Come cancellare un Tool Type

1. ***Selezionare l'icona appropriata e scegliere la voce Information dal menu Icons.***

   Nell'apposita lista di scorrimento appaiono tutti i Tool Type precedentemente inseriti.

2. ***Selezionare nella lista il Tool Type da cancellare.***

   Posizionare il puntatore sul Tool Type in questione e premere il pulsante di selezione del mouse. Nel riquadro testo viene visualizzato il nome del Tool Type.

3. ***Selezionare il pulsante Del (cancella).***

   Per cancellare altri Tool Type, ripetere le operazioni di cui ai punti 2 e 3.

4. ***Selezionare il pulsante Save per memorizzare le modifiche apportate.***

   È necessario aver cancellato i Tool Type desiderati prima di utilizzare Save, poiché la selezione di questo pulsante determina la chiusura della finestra Information. Se si desidera annullare l'operazione, selezionare il pulsante Cancel oppure il pulsante di chiusura della finestra.

4.1.3 Come modificare un Tool Type

1. ***Selezionare l'icona appropriata e scegliere la voce Information dal menu Icons.***

   Nell'apposita lista di scorrimento appaiono tutti i Tool Type precedentemente inseriti.

2. ***Selezionare nella lista il Tool Type da modificare.***

   Posizionare il puntatore sul Tool Type in questione e premere il pulsante di selezione del mouse. Nel riquadro testo viene visualizzato il nome del Tool Type.

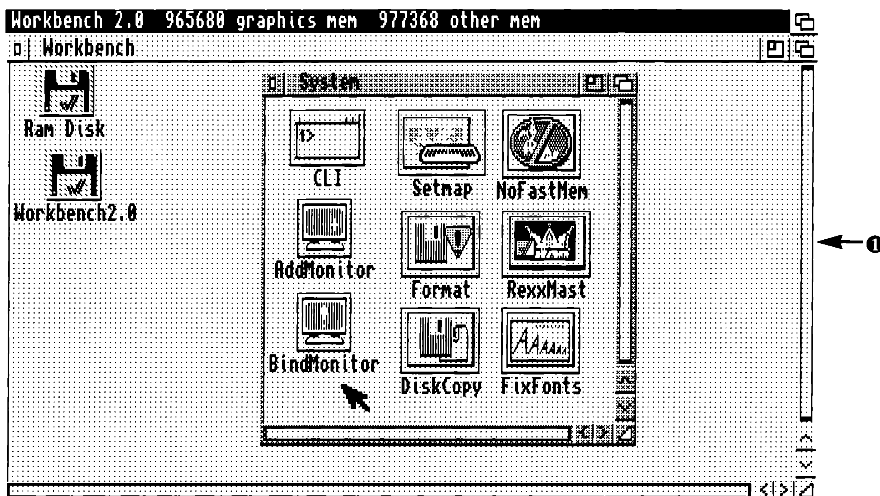
3. ***Apportare le modifiche al testo contenuto nel riquadro e premere il tasto Return.***

4. ***Selezionare il pulsante Save per memorizzare le modifiche.***

   È necessario aver eseguito tutte le modifiche prima di utilizzare Save, poiché la selezione di questo pulsante determina la chiusura della finestra Information.

4.2 Il cassetto System

Il cassetto System (sistema) contiene programmi capaci di modificare il funzionamento del sistema.



❶ **finestra System**

L'elenco qui di seguito riportato descrive in quali casi e per quali ragioni si rende opportuno utilizzare tali programmi. Per maggiori chiarimenti si può consultare la sezione riguardante i singoli programmi.

AddMonitor

Viene usato per comunicare al sistema il collegamento di un nuovo tipo di monitor, come ad esempio un A2024 o un Multiscan, oppure di un monitor capace

di utilizzare lo standard video non diffuso nel proprio Paese (NTSC anziché PAL e viceversa).

BindMonitor

Assegna i nomi (Hires, SuperHires, ecc.) ai vari modi video. BindMonitor viene eseguito automaticamente attraverso lo strumento Mode_Names (nomi modo) appena viene lanciato Workbench.

CLI

Consente di operare con Shell, il programma di interazione con il computer Amiga mediante l'immissione di comandi dalla tastiera. Shell viene trattato in maniera approfondita nel Capitolo 7 "Uso di AmigaDOS"; nel presente capitolo non è compresa la descrizione di CLI.

DiskCopy

Viene usato per eseguire copie dei dischi.

FixFonts

Permette al sistema di accedere a nuove serie di caratteri.

Format

Serve ad effettuare la formattazione di dischi flessibili o rigidi.

NoFastMem

Viene usato per la disattivazione temporanea di qualsiasi espansione RAM utilizzata da Amiga. Risulta molto utile nell'esecuzione di programmi più obsoleti che non funzionano correttamente se sussiste l'espansione RAM.

RexxMast

La sua esecuzione è fondamentale per un corretto funzionamento dei programmi basati sul linguaggio AREXX. Il comando che consente di eseguire RexxMast è contenuto nello standard **Star-**

tup-sequence (il medesimo file che viene letto da Amiga all'atto della sua accensione o del suo riavviamento). Se il comando di RexxMast viene cancellato dal file Startup-sequence o se la memoria per caricare il programma non è sufficiente, è necessario aprire l'icona RexxMast.Nel presente capitolo il programma RexxMast non viene trattato.

SetMap

Comunica ad Amiga il tipo di tastiera di cui si dispone (se la tastiera è americana, non è necessario usare SetMap).



4.2.1 AddMonitor

Il programma AddMonitor deve essere eseguito qualora si desideri adoperare modi video di monitor diversi dall'RGB standard, come ad esempio l'A2024 o il Multiscan. Per far uso di questo programma, è sufficiente selezionare l'icona del tipo di monitor desiderato e trascinarla dal cassetto MonitorStore del disco Extras2.0 al cassetto Monitors del disco Workbench2.0.

Il cassetto MonitorStore contiene le icone dei monitor A2024, Multiscan, PAL e NTSC. Le icone PAL e NTSC riguardano gli utenti che dispongono di monitor capaci di utilizzare lo standard video diverso da quello diffuso nel proprio Paese.

Ad esempio, vivendo in Europa e possedendo un Amiga PAL con un monitor che può utilizzare anche il modo video NTSC, è opportuno collocare la relativa icona nel cassetto Monitors affinché il sistema riconosca l'NTSC. Al contrario, disponendo di un sistema NTSC, questa operazione non è necessaria poiché NTSC costituisce il modo video predefinito.

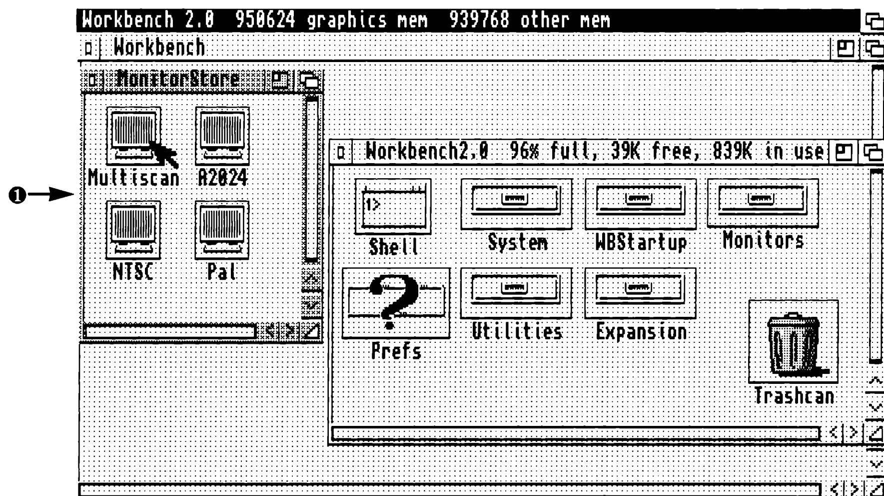
Per copiare l'icona sul disco Workbench2.0:

1. ***Aprire la finestra del disco Workbench2.0.***

2. ***Estrarre il disco Workbench2.0 dall'unità a disco, inserire il disco Extras2.0 e aprire l'icona del disco Extras2.0.***

NOTA: Se si dispone di due unità a disco flessibile, non occorre estrarre il disco Workbench2.0. È sufficiente introdurre il disco Extras2.0 nell'altra unità e aprire l'icona Extras2.0.

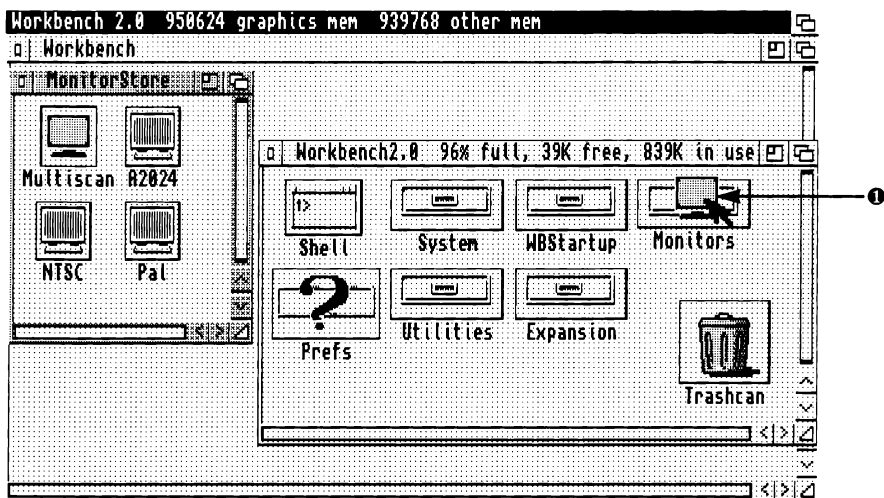
3. ***Aprire il cassetto MonitorStore nella finestra del disco Extras2.0.***



❶ **finestra Monitore Store**

Per rendere meno ingombro lo schermo si può chiudere la finestra del disco Extras2.0.

4. ***Trascinare l'icona relativa al tipo di monitor utilizzato e posizionarla sopra il cassetto Monitors nella finestra del disco Workbench2.0.***



➊ **trascinamento dell'icona Multiscan**

Viene visualizzata una finestra di richiesta che invita ad inserire il disco Workbench2.0. Affinché il file venga copiato, potrebbe rendersi necessario qualche scambio di dischi.

NOTA: Se il computer possiede due unità a disco flessibile, la finestra non viene visualizzata poiché il sistema copia direttamente da una unità all'altra.

Appena l'icona è stata copiata, fare doppio click sull'icona monitor. Così facendo, il programma AddMonitor comunica al computer Amiga che il monitor è collegato e che i modi video corrispondenti sono disponibili attraverso l'editore ScreenMode (modo schermo), spiegato nel Capitolo 3.

Se l'icona di questo programma si trova nel cassetto Monitors, AddMonitor viene eseguito ad ogni avviamento di Amiga; pertanto, non sarà più necessario fare doppio click sull'icona monitor.

4.2.2 BindMonitor

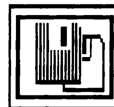


La memoria ROM (read-only memory, memoria di sola lettura) di Amiga contiene i dati necessari per utilizzare i vari modi video con i diversi tipi di

monitor. Tuttavia, la ROM non individua automaticamente per nome i modi video; ad esempio, la ROM non riconosce un video Hires, costituito da 640 x 200/256 pixel, dalla parola Hires, ma dalla configurazione dei pixel.

Con BindMonitor è possibile attribuire dei nomi ai vari modi video, cosicché il sistema possa associarli e riconoscerli. Il file Mode_Names, contenuto nella finestra WBStartup, agevola l'operazione in quanto fornisce già le denominazioni dei modi video esistenti. Se l'icona di questo programma si trova nel cassetto WBStartup, ogni volta che Workbench viene caricato il sistema riceve automaticamente l'informazione relativa ai nomi dei modi video.

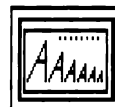
Quando viene richiamato l'editore ScreenMode dal cassetto Prefs, nel riquadro Choose Display Mode (scelta modo video) appaiono i nomi assegnati con il programma BindMonitor (mediante il file Mode_Names). Eliminando il file Mode_Names dal cassetto WBStartup, nella finestra ScreenMode verrebbero visualizzati soltanto i modi video, come ad esempio 640 x 200 o 1008 x 800.



4.2.3 DiskCopy

Per eseguire la copia di un disco, è sufficiente selezionare la relativa icona disco, tenere premuto il tasto Shift e fare doppio click sull'icona DiskCopy (copia disco). Tale procedimento sostituisce pienamente l'uso della voce di menu Copy. La necessità di effettuare uno scambio di dischi viene annunciata attraverso una finestra di richiesta.

L'uso del comando Copy dal menu Icons non è che l'esecuzione del programma DiskCopy. Facendo click sull'icona DiskCopy viene attivata la voce di menu Copy.



4.2.4 FixFonts

Questo programma deve essere eseguito successivamente all'inserimento o alla cancellazione di dati nel cassetto Fonts (serie di caratteri). Poiché tale cassetto non è rappresentato da alcuna icona, è necessario utilizzare la voce di menu Show All Files (mostra tutti i file) per verificarne l'esistenza.

Disponendo di un sistema con una unità a disco flessibile, l'unica serie di caratteri attiva è Topaz, memorizzata nella ROM. Nel cassetto Fonts del disco

Extras2.0 sono disponibili altre serie di caratteri; per poterle copiare sul disco Workbench2.0 occorrerebbe eliminare qualche file dallo stesso, in modo da creare lo spazio necessario all'accoglimento di nuovi dati.

È opportuno evitare di cancellare file dal disco Workbench2.0, a meno che non si possieda una certa esperienza a riguardo. Nel Capitolo 7 "Uso di AmigaDOS" sono fornite le istruzioni relative alla creazione di spazio sul disco Workbench2.0. Qualora si desiderasse alterare il contenuto del disco per disporre di maggiore spazio, accertarsi che venga utilizzata una copia di backup del disco originale Workbench2.0.

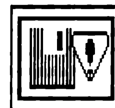


Il cassetto in questione comprende i file e i cassetti con l'estensione .font relativi alle serie di caratteri di cui dispone Workbench. Ad esempio, all'interno del cassetto Fonts si trova un file con estensione .sapphire e un cassetto Sapphire con i dati necessari per l'attribuzione di varie dimensioni al corrispondente file Sapphire.

Talvolta, il software degli elaboratori di testo o del desktop publishing è dotato di file di serie addizionali di caratteri, con le relative istruzioni per l'inserimento di tali file nel cassetto Fonts. Non appena questi ultimi file vengono inseriti nel cassetto, FixFonts esegue un aggiornamento di tutti i file con estensione .font, in modo che questi riflettano il contenuto del cassetto.

Per poter usare il programma FixFonts, fare doppio click sull'icona corrispondente. Non viene aperta alcuna finestra.

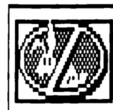
4.2.5 Format



La formattazione di un disco può essere eseguita selezionando l'icona disco, tenendo premuto il tasto Shift e facendo doppio click sull'icona Format. Tale procedimento sostituisce pienamente l'uso della voce di menu Format Disk.

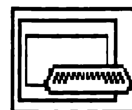
L'uso del comando Format Disk dal menu Icons non è che l'esecuzione del programma Format. Facendo doppio click sull'icona Format, viene attivata la voce di menu Format Disk.

4.2.6 NoFastMem



Se nel sistema di Amiga è presente una memoria diversa da quella di grafica, potrebbe insorgere qualche problema nell'esecuzione di programmi più obsoleti. In tal caso, si può ordinare al computer Amiga di utilizzare soltanto la memoria di grafica disponibile facendo click sull'icona NoFastMem. La selezione di questa icona permette di attivare o disattivare il programma. Pertanto, al fine di ripristinare l'intera memoria del sistema, è sufficiente fare nuovamente doppio click sull'icona NoFastMem.

4.2.7 SetMap



Con questo programma è possibile selezionare il tipo di tastiera (keymap) desiderato, in modo che il computer associ un determinato carattere per ciascun tasto. Il tipo di tastiera predefinito memorizzato nella ROM è "usa", corrispondente allo standard di tastiera americana.

Il disco Extras2.0 fornisce ulteriori tipi di tastiera, contenuti nel cassetto Devs/Keymaps.

Tastiere disponibili

Keymap	Tastiera
cdn	franco-canadese
ch1	svizzero-francese
ch2	svizzero-tedesca
d	tedesca
dk	danese
e	spagnola
f	francese
gb	britannica
i	italiana
is	islandese
n	norvegese
s	svedese
usa0	per programmi sviluppati con V1.0
usa2	dvorak

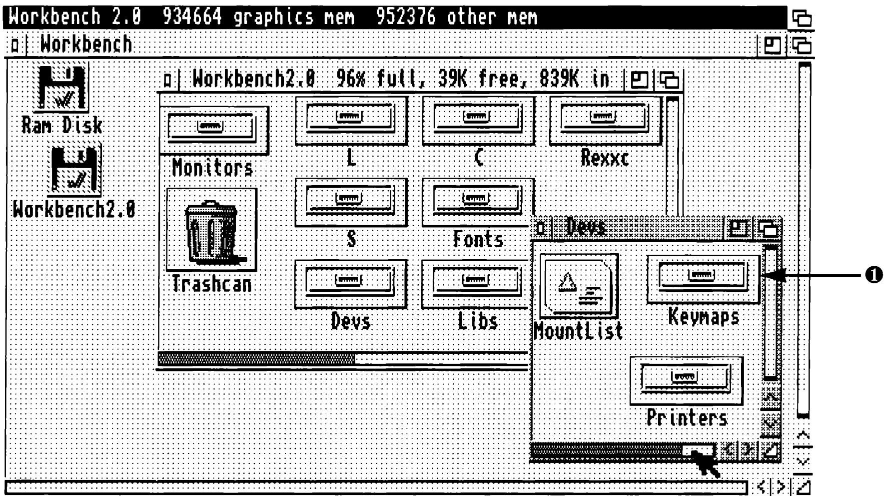
Utilizzando un sistema con una unità a disco flessibile, occorre copiare il tipo di tastiera appropriato dal disco Extras2.0 al disco Workbench2.0.

1. ***Aprire la finestra di Workbench2.0 e selezionare il comando Show All Files (mostra tutti i file) dal menu Window.***

   Nella finestra sono visibili tutte le icone. Localizzare l'icona del cassetto Devs. Per fare ciò, potrebbe essere necessario eseguire uno scorrimento del contenuto della finestra oppure un ingrandimento di quest'ultima.

2. ***Aprire il cassetto Devs.***

   Appare una finestra contenente vari file e i cassetti Keymaps e Printers (per rendere meno ingombro lo schermo, si può tranquillamente chiudere la finestra del disco Workbench2.0).



❶ cassetto Keymaps

3. ***Estrarre il disco Workbench2.0 dall'unità, inserire il disco Extras2.0 e aprire l'icona corrispondente.***

   NOTA: Se il sistema è dotato di due unità a disco flessibile, non occorre estrarre il disco Workbench2.0. È sufficiente introdurre il disco Extras2.0 nell'altra unità e successivamente aprire l'icona corrispondente.

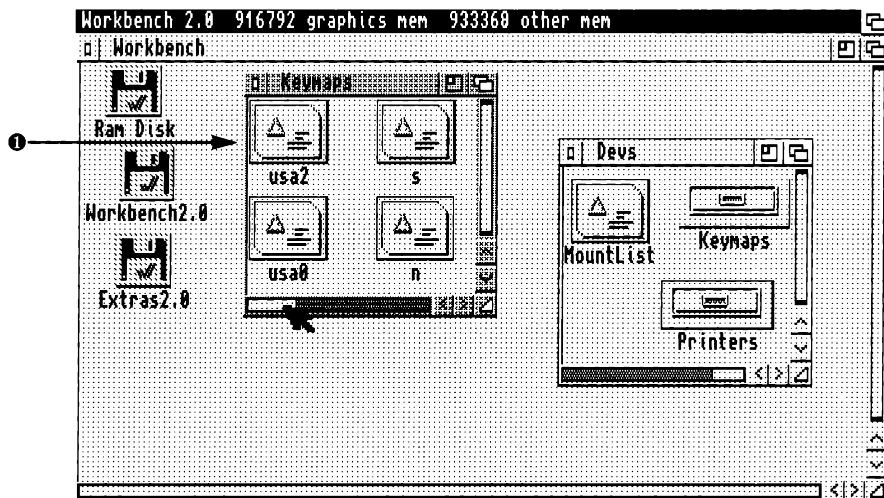
4. ***Selezionare la finestra del disco Extras2.0 e scegliere il comando Show All Files dal menu Window.***

   Viene visualizzata l'icona relativa al cassetto Devs, analogamente alla finestra di Workbench2.0.

5. ***Aprire il cassetto Devs nella finestra del disco Extras2.0; appare la finestra Devs da cui aprire il cassetto Keymaps.***

   Per rendere meno ingombro lo schermo, si possono chiudere le finestre Extras2.0 e Extras2.0:Devs. Infatti, le uniche finestre che è necessario mantenere aperte sono Workbench2.0:Devs e Extras2.0:Keymaps.

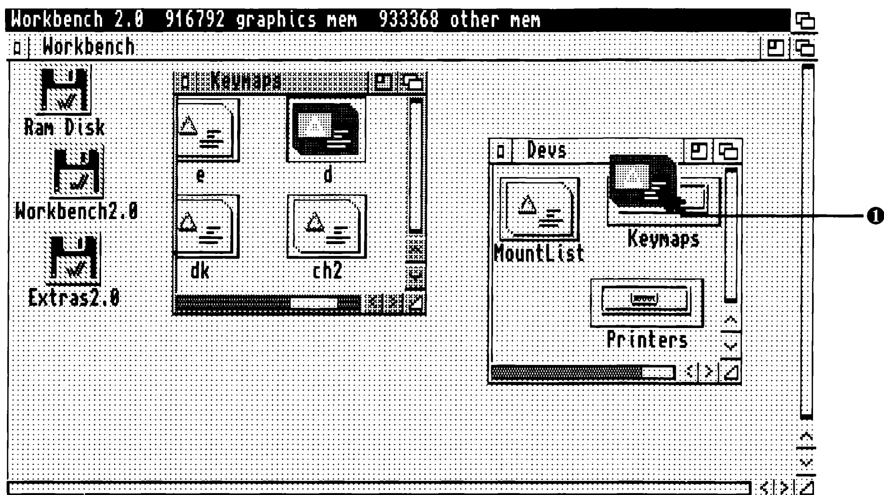
   Nella finestra Keymaps sono visibili parecchie icone che rappresentano diversi tipi di tastiera utilizzati nei vari Paesi.



❶ **icona del tipo tasteria**

6. ***Individuare l'icona relativa al tipo di tastiera desiderato.***

7. ***Trascinare l'icona prescelta fuori dalla finestra Extras2.0 : Keymaps e posizionarla sopra il cassetto Keymaps contenuto nella finestra Workbench2.0 : Devs.***



❶ trascinamento dell'icona relativa al tipo di tasteria tedesco

Appare una finestra di richiesta che invita ad inserire il disco Workbench2.0. Prima di aver completato l'operazione, potrebbe rendersi necessario qualche scambio tra i dischi Workbench2.0 e Extras2.0.

> *NOTA:* Se si dispone di due unità a disco flessibile, tale finestra non viene visualizzata.

4.2.7.1 Come inserire un Tool Type

Una volta collocato il tipo di tastiera appropriato nel cassetto Keymaps, è indispensabile inserire un Tool Type nella finestra Information dell'icona SetMap. Così facendo, viene comunicato al programma SetMap il file relativo al tipo di tastiera prescelto. La formula da adottare è KEYMAP=<File>. Ad esempio, per indicare la selezione della tastiera Italiana

Le parole racchiuse tra virgolette singole vanno sostituite con l'informazione desiderata. Le virgolette devono essere tralasciate.

1. ***Selezionare l'icona SetMap e scegliere la voce Information dal menu Icons.***

   Viene visualizzata la finestra Information di SetMap.

2. ***Selezionare il pulsante New.***

   Nel riquadro testo appare un cursore.

3. ***Digitare:***

   KEYMAP=I

   Premere il tasto Return in modo che il nuovo Tool Type sia incluso nella lista di scorrimento di Tool Types.

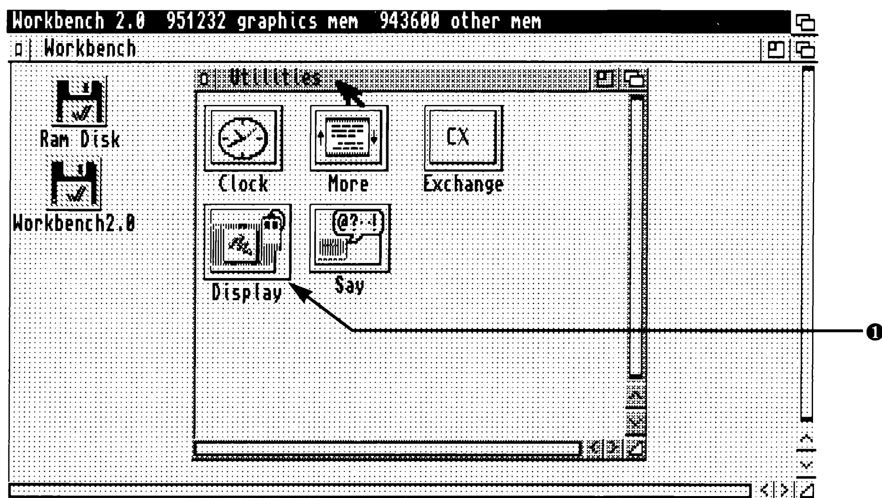
4. ***Selezionare il pulsante Save della finestra Information.***

   Per confermare i dati inseriti, fare doppio click sull'icona SetMap.

Trascinando l'icona SetMap nel cassetto WBStartup, il programma SetMap viene eseguito automaticamente ad ogni avviamento del sistema. (Ulteriori chiarimenti a riguardo verranno forniti nella sezione "Il cassetto WBStartup" a pag. 4-35.)

4.3 Il cassetto Utilities

Il cassetto Utilities (utilità) contiene alcuni importanti programmi accessori del computer Amiga.



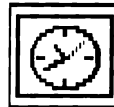
❶ **finestra Utilities**

I programmi in questione sono:

Clock	Visualizza un orologio sullo schermo di Workbench.
Display	Visualizza un file grafico IFF.
Exchange	Controlla e comanda i programmi Commodities Exchange del disco Extras2.0.
More	Visualizza il contenuto dei file di testo.
Say	Consente di far parlare il computer Amiga.

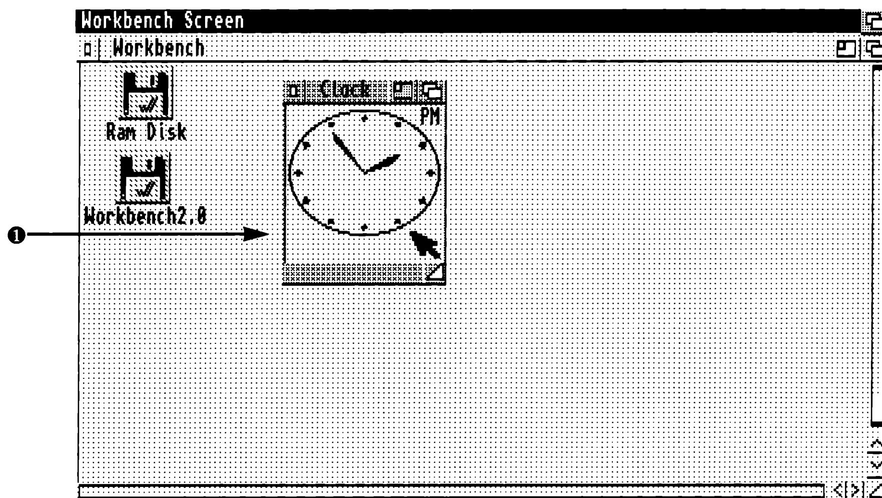
Ciascuno dei suddetti programmi verrà descritto nella presente sezione.

4.3.1 Clock



L'utilità Clock (orologio) permette di visualizzare l'ora esatta sullo schermo di Workbench e può servire anche da sveglia nel caso fosse necessaria la segnalazione di un determinato orario.

Appena viene aperta l'icona Clock, appare una finestra contenente il quadrante di un orologio analogico. Per impostare l'ora esatta, si può usare l'editore Time collocato nel cassetto Prefs (vedi Capitolo 3).



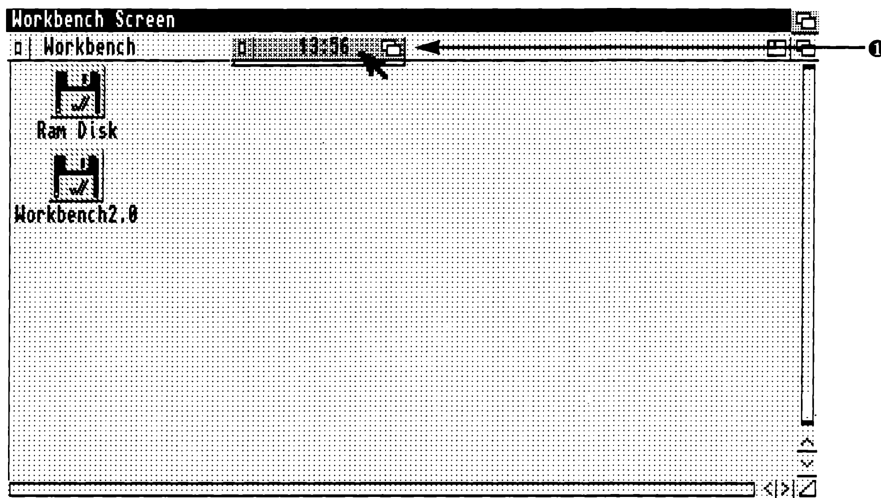
❶ **orologio analogico**

La selezione della finestra Clock rende disponibili i menu per la visualizzazione dell'orologio digitale, la regolazione dell'ora e l'impostazione della sveglia.

4.3.1.1 Il menu Type

Questo menu consente di selezionare il tipo di orologio desiderato. La voce Analog visualizza la finestra dell'orologio analogico (predefinito), le cui dimen

sioni possono essere modificate. Invece, scegliendo la voce Digital, appare un orologio digitale di dimensioni fisse in corrispondenza della barra del titolo.



➊ orologio digitale

4.3.1.2 Il menu Mode

Questo menu permette di scegliere tra un orologio in formato 12 ore e uno in formato 24 ore. Selezionando la voce di menu 12 Hour (12 ore), l'orologio contiene l'indicazione AM o PM. Invece, selezionando la voce 24 Hour (24 ore) con l'orologio digitale, l'orario va da 0:00 (mezzanotte) a 23:59. Il formato 12 ore è quello predefinito.

4.3.1.3 Il menu Seconds

Attraverso questo menu si possono visualizzare o meno i secondi. Selezionando la voce di menu Seconds On (attivazione secondi), nell'orologio analogico appare una lancetta per i secondi. Nell'orologio digitale i secondi vengono visualizzati dopo i minuti (11:36:04). Il modo predefinito è Seconds Off (disattivazione secondi).

4.3.1.4 Il menu Date

Attraverso questo menu si può visualizzare o meno la data. Se viene selezionata la voce di menu Date On (attivazione data) sotto il quadrante dell'orologio analogico appare la data. Utilizzando l'orologio digitale, l'orario e la data vengono visualizzati alternativamente. Il modo predefinito è Date Off (disattivazione data).

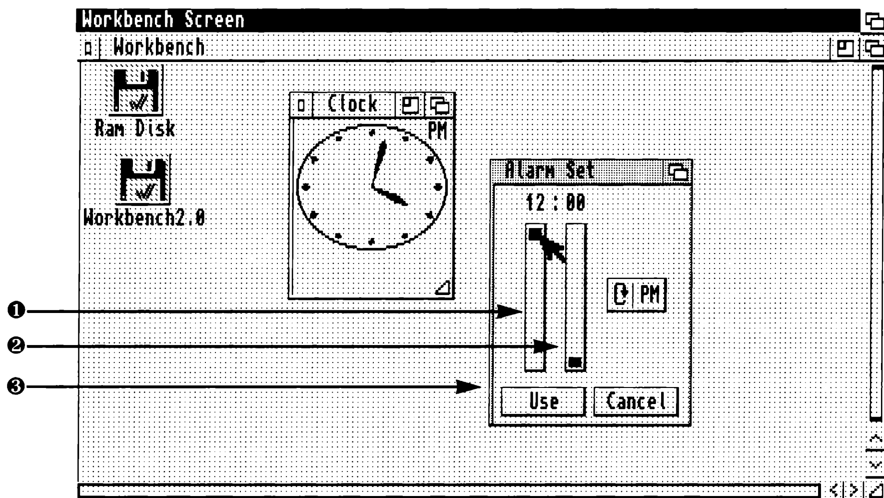
4.3.1.5 Il menu Alarm

Questo menu permette di ricevere una segnalazione ad un determinato orario, consistente in un breve lampeggiamento dello schermo; inoltre, se il monitor è collegato all'uscita audio del computer Amiga, il lampeggiamento è accompagnato da un segnale acustico.

Per impostare la sveglia:

1. ***Scegliere la voce di menu Set (imposta).***

   Appare una finestra di richiesta in cui l'orario è visualizzato nel medesimo formato dell'orologio, cioè 12 o 24 ore. Se il formato è 12 ore, accanto alla barra per la regolazione dell'orario appare un pulsante a ciclo per AM/PM.



❶ **barra a scivolamento dell'ora**
❷ **barra a scivolamento dei minuti**
❸ **finestra di richiesta della sveglia**

L'orario riportato nella finestra di richiesta è 12:00 (predefinito) e non corrisponde a quello correntemente impostato.

2. ***Per regolare l'ora, utilizzare l'apposita barra a scivolamento.***

   Con il mouse, trascinare la casella verso l'alto o verso il basso finché in cima alla barra non appare l'ora desiderata.

3. ***Quando nella finestra di richiesta appare l'orario di sveglia prescelto, selezionare il pulsante Use (usa).***

   Per ripristinare l'orario di sveglia precedente, selezionare il pulsante Cancel (annulla).

4. ***Per attivare la sveglia, utilizzare la voce di menu Alarm On (attivazione sveglia).***

   Appena l'orologio raggiunge l'orario di sveglia impostato, lo schermo lampeggia e contemporaneamente viene emesso un breve segnale acustico.

L'orario di sveglia viene mantenuto e la segnalazione si ripete giornalmente finché non viene selezionata la voce di menu Alarm Off (disattivazione sveglia). Ad ogni modo, la sveglia funziona solo se l'orologio è visualizzato. In caso contrario, può essere regolato all'apertura della finestra Clock.

4.3.1.6.Tool Type

Mediante l'inserimento dei Tool Type nella finestra Information dell'icona Clock.si possono salvare le impostazioni conferite in modo che l'orologio si presenti sempre nel modo desiderato.

Si possono inserire i seguenti Tool Type:

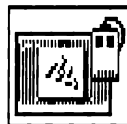
DIGITAL	L'orologio si presenta nel modo digitale.
24HOUR	L'orologio si presenta nel formato 24 ore.
SECONDS	L'orologio visualizza i secondi.
DATE	L'orologio visualizza la data.

LEFT=<n>	L'orologio si presenta in pixel sul lato sinistro del video.
TOP=<n>	L'orologio si presenta in pixel in alto dello schermo.
WIDTH=<n>	L'orologio è largo pixel (non vale se si usa un orologio digitale).
HEIGHT=<n>	L'orologio è alto pixel (non vale se si usa un orologio digitale).

Le parentesi angolari indicano che l'informazione, in questo caso un numero, devono essere sostituite. Le parentesi non si devono digitare.

Osservare come i suddetti Tool Type non necessitino dell'argomento e del segno dell'uguale dopo l'immissione della PAROLACHIAVE.

4.3.2 Display



L'utilità Display consente di visualizzare file grafici salvati nel formato standard IFF IBLM, il più diffuso nei programmi di grafica di Amiga. Con Display è possibile mostrare una serie di immagini specificando i file da utilizzare a tal fine. A seconda della configurazione di questa utilità, la successione delle immagini può essere automatica, oppure può essere diretta con un pulsante del mouse.

Per visualizzare un singolo file immagine:

1. ***Selezionare l'icona Display.***
2. ***Tenere premuto il tasto Shift e fare doppio click sull'icona del file immagine.***

   Il file viene visualizzato su un nuovo schermo.

Per tornare allo schermo di Workbench, premere la sequenza di tasti Ctrl-C. Si può anche fare click sul pulsante di chiusura nascosto, situato nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

Un ulteriore metodo consiste nell'inserire un Default Tool (strumento predefinito) nella finestra Information dell'icona immagine. Così facendo, sarà possibile visualizzare l'immagine aprendo la relativa icona.

1. ***Selezionare l'icona immagine e scegliere la voce Information dal menu Icons.***

   Appare la finestra Information.

2. ***Selezionare il riquadro testo di Default Tool.***

   Nel riquadro è visibile un cursore. Cancellare qualsiasi testo eventualmente contenuto nel riquadro.

3. ***Immettere il percorso che conduce al programma Display; ciò costituisce il Default Tool.***

   Accertarsi di aver specificato l'intero percorso, come:

   Workbench2.0:Utilities/Display.

4. ***Selezionare il pulsante Save.***

Aprendo l'icona immagine, viene eseguito il programma Display e l'immagine viene visualizzata.

Per visualizzare più file immagine:

1. ***Selezionare l'icona Display.***
2. ***Tenere premuto il tasto Shift e selezionare le icone dei file immagine da visualizzare.***
3. ***Non appena prescelto l'ultimo file immagine, fare doppio click sull'icona corrispondente.***

   Viene visualizzato il primo file immagine. Premere la sequenza di tasti Ctrl-C per procedere all'immagine successiva. Per abbandonare il programma Display prima di aver visualizzato tutte le immagini, è sufficiente premere la sequenza Ctrl-D.

ASCII è un Formato di testo standard che può essere letto della maggior partedei programmi e dei computer.

È inoltre possibile creare un file di testo ASCII contenente un elenco dei file IFF da visualizzare. Tale elenco (filelist) può essere creato mediante uno degli editori di testo di Workbench, ED o MEmacs, oppure mediante qualsiasi altro elaboratore di testi che consenta di salvare file in formato ASCII. Ad esempio:

```
PicsDisk:Art/Sea
PicsDisk:Art/Mountain
PicsDisk:Art/Sky
PicsDisk:Art/Lightning
PicsDisk:Art/Gulls
```

In tal modo, viene indicato che i file IFF si trovano nel cassetto Art del disco PicsDisk. È opportuno assegnare una icona progetto all'elenco di file e salvare quest'ultimo in un cassetto accessibile da Workbench (si può effettuare una verifica aprendo la finestra Information dell'icona; se non è un progetto, si può utilizzare il programma IconEdit per modificare il tipo di·icona consultare il Capitolo 5 per apprendere l'uso di IconEdit).

Aprire la finestra Information dell'icona relativa all'elenco di file (filelist) e inserire il seguente Tool Type:

```
FILELIST=true
```

Selezionare il riquadro testo di Default Tool e immettere il percorso del programma Display, ad esempio Workbench2.0:Utilities/Display. Così facendo, viene comunicato al sistema che il file costituisce un progetto del Display Tool. Appena aperta l'icona elenco dei file, il programma Display viene eseguito automaticamente e vengono visualizzate le immagini prescelte.

4.3.2.1 Tool Type

Il programma Display utilizza diversi Tool Type per procedere da una immagine a quella successiva. L'avanzamento di immagini può essere diretto mediante il pulsante di selezione del mouse, oppure attraverso la specificazione del tempo di attesa prima che Display possa visualizzare l'immagine seguente. Molti di questi Tool Type vengono indicati globalmente, nel senso che possono essere inseriti direttamente nella finestra Information relativa all'icona elenco dei file o all'icona Display. Si tratta di:

FILELIST=true — Visualizza tutte le immagini elencate nel file ASCII.

MOUSE=true — Premendo il pulsante di selezione appare l'immagine successiva; premendo il pulsante di menu appare l'immagine precedente.

LOOP=true — Non appena sono stati visualizzati tutti i file immagine prescelti, Display ripete la presentazione a partire dalla prima diapositiva, finché non viene premuta la sequenza di tasti Ctrl-D.

BACK=true — I file immagine vengono visualizzati in secondo piano, mentre la finestra di Workbench rimane attiva e ben visibile. Ciò risulta alquanto utile durante la stampa dei file immagine poiché permette di svolgere contemporaneamente altre operazioni.

PRINT=true — Display stampa automaticamente ogni file che viene visualizzato. Può anche essere eseguita manualmente la stampa dell'immagine visualizzata premendo la sequenza di tasti Ctrl-P.

AUTOSCROLL=true — Se lo schermo è più grande dell'area da visualizzare, esso scorre automaticamente quando il puntatore è posto al margine dello schermo.

TIMER= <secondi> — Display visualizza l'immagine successiva dopo il tempo di attesa indicato. Ad esempio, specificando TIMER=5, il programma procede nella presentazione dell'immagine seguente dopo un'attesa di 5 secondi.

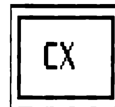


Le parole racchiuse tra virgolette singole vanno sostituite con l'informazione desiderata. Le virgolette devono essere tralasciate.

I seguenti Tool Type possono essere inseriti solo in relazione a singoli file immagine:

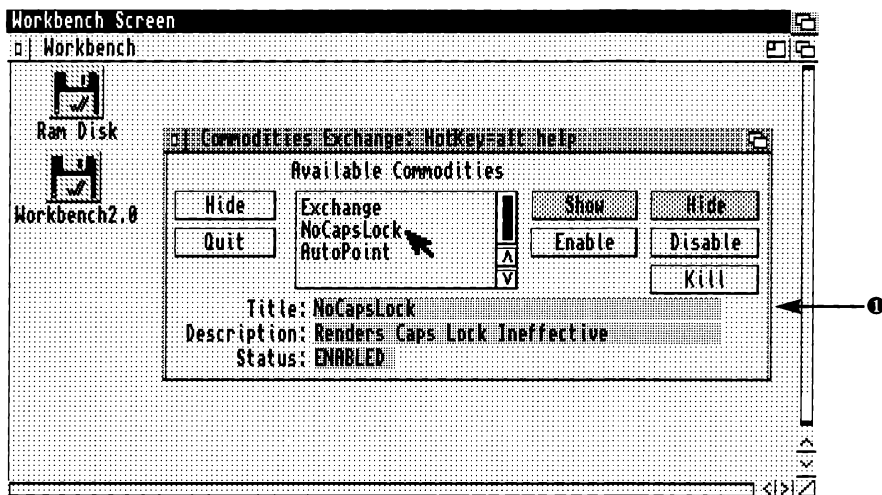
EHB=true	Se non viene specificato, le immagini a 6 bit di profondità vengono trattate in Extra Halfbrite piuttosto che in HAM.
NOTRANSB=true	contorni dell'immagine non risultano trasparenti se viene utilizzato il genlock.
VIDEO=true	Il file immagine viene visualizzato a pieno schermo.

4.3.3 Exchange



Exchange controlla e comanda i programmi Commodities Exchange contenuti nel cassetto Tools/Commodities del disco Extras2.0 (per ulteriori chiarimenti sui singoli programmi Commodities, consultare la sezione "Il cassetto Commodities" del Capitolo 5).

Quando viene aperta l'icona Exchange, appare una finestra.



❶ finestra Exchange

Tutti i programmi Commodity utilizzati appaiono nella lista di scorrimento Available Commodities (utilità disponibili). Selezionando uno di questi programmi, sotto la lista vengono visualizzati automaticamente i seguenti dati:

Title	Indica il nome del programma Commodity selezionato.
Description	Descrive brevemente il programma in questione.
Status	Segnala l'attivazione o la disattivazione del programma.

Mediante i pulsanti situati a destra della lista di scorrimento è possibile gestire il programma selezionato. Exchange inoltre dispone del menu Action (azione), le cui opzioni corrispondono ai suddetti pulsanti. Le medesime operazioni possono così essere eseguite utilizzando una voce del menu oppure servendosi dei relativi comandi rapidi dalla tastiera.

È possibile effettuare le seguenti operazioni:

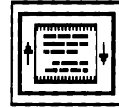
Show (mostra)	Colloca in primo piano la finestra del programma Commodity selezionato. Se la finestra è chiusa, questa opzione la apre automaticamente. Se un determinato programma Commodity non comporta l'apertura di una finestra, il pulsante appare in grigio.
Hide (nasconde)	Chiude la finestra del programma Commodity prescelto senza che questo venga abbandonato. Si ottiene lo stesso risultato selezionando il pulsante di chiusura della finestra, oppure utilizzando l'opzione Hide dal menu del programma. Se un determinato programma Commodity non comporta l'apertura di una finestra, il pulsante appare in grigio.
Disable (disattiva)	Il programma Commodity viene temporaneamente disattivato.
Enable (attiva)	Il programma Commodity viene ripristinato, qualora fosse stato disattivato.
Kill (esce, lett. uccide)	Abbandona il programma Commodity correntemente attivo. Se il programma dispone di una finestra, la selezione del pulsante Kill equivale a quella dell'opzione di menu Quit.

I pulsanti situati a sinistra della lista di scorrimento Available Commodities permettono di manovrare la finestra Exchange. Il menu Project (progetto) di Exchange comprende le opzioni corrispondenti.Le operazioni effettuabili sono:

Hide (nasconde)	Chiude la finestra di Exchange, mentre il programma continua ad essere eseguito.

Quit (abbandona)	Abbandona l'utilità Exchange, disattivando in tal modo il controllo dei programmi Commodity.

4.3.4 More



L'utilità More consente di visualizzare dei file di testo ASCII sullo schermo di Workbench.

Per eseguire More, selezionare la relativa icona, tenere premuto il tasto Shift e fare doppio click sull'icona del file di testo. Se quest'ultimo non presenta alcuna icona, utilizzare la voce Show All Files dal menu Window al fine di visualizzare una pseudo-icona corrispondente.

More può essere eseguito anche senza alcuna specificazione del file di testo, semplicemente facendo click sulla sua icona. Così facendo, appare una finestra di richiesta, nella quale è necessario indicare il percorso completo del file di testo da visualizzare. Questa finestra di richiesta contiene un pulsante motivo che permette di visualizzare tutti i file che comprendono un particolare motivo. La concordanza dei motivi è ampiamente spiegata nel capitolo 7, "Introduzione a AmigaDOS."

Lo schermo di More appare nel seguente modo:

```
Workbench2.0:s/startup-sequence
c:setpatch >NIL:
c:version >NIL:
addbuffers >NIL: df0: 15
Failat 21
resident >NIL: c:List pure add
resident >NIL: c:Copy pure add
resident >NIL: c:Assign pure add
resident >NIL: c:Execute pure add
makedir ram:T ram:Clipboards ram:env ram:env/sys
copy >NIL: ENVARC: ram:env all quiet noreq
assign ENV: ram:env
assign T: ram:t ;set up T: directory for scripts
assign CLIPS: ram:clipboards
assign REXX: s:
if exists sys:Monitors
join >NIL: sys:monitors/~(#?.info) as t:mon-start
execute t:mon-start
delete >NIL: t:mon-start
endif
IPrefs
;
echo "Amiga System Software 2.0  Kickstart $Kickstart, Workbench $Workbench"
 --- More (60%) ---
```

Il messaggio evidenziato nella parte inferiore della finestra, --- More (60%) ---, indica in percentuale la quantità di testo complessivamente visualizzata.

Per spostarsi all'interno del file, utilizzare i comandi dalla tastiera qui riportati:

Barra spaziatrice	Visualizza la pagina successiva.
Backspace	Visualizza la pagina precedente.
Return	Visualizza la riga successiva.
<	Visualizza la prima pagina.
>	Visualizza l'ultima pagina.
%n	Visualizza la quantità approssimativa di file indicata in percentuale; digitando %60, è possibile posizionarsi in corrispondenza del 60% circa dell'intero testo.
Ctrl-L	Cancella il contenuto della finestra.

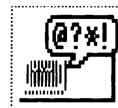
/testo	More effettua la ricerca di un determinato testo tenendo conto di eventuali maiuscole o minuscole.
.testo	More effettua la ricerca di un determinato testo senza tenere conto di eventuali maiuscole o minuscole.
N	Localizza il punto successivo in cui si trova il testo precedentemente ricercato.
H	Visualizza un simile elenco che costituisce l'Help (guida).
Q	Esce dal programma.
Ctrl-C	Esce dal programma.
Shift-E	Consente di modificare il file mediante un editore contenuto in ENV:editor (consultare il Capitolo 7 per informazioni sulle variabili di ambiente).

Quando More effettua una ricerca tenendo conto di eventuali maiuscole o minuscole, il testo viene individuato solo laddove nel file esso appare nel modo indicato (in maiuscolo o in minuscolo).

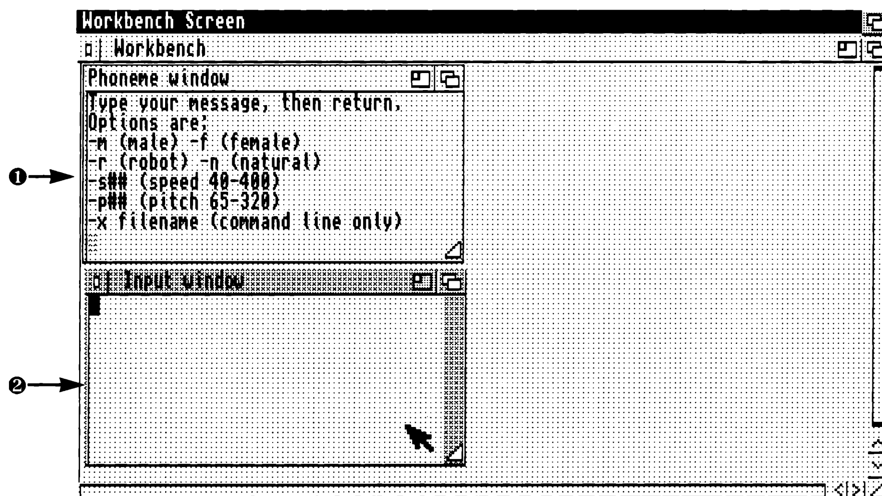
Quando More effettua una ricerca senza tenere conto di eventuali maiuscole o minuscole, il testo viene localizzato ovunque esso si presenti nel file (indipendentemente da maiuscole o minuscole).

Raggiunta l'ultima pagina del file, nella parte inferiore dello schermo appare il messaggio --- End of File --- (fine del file).

4.3.5 Say



Mediante l'utilità Say è possibile far pronunciare al computer Amiga un determinato testo. Quando viene aperta l'icona Say, appaiono due finestre.



❶ **finestra Phoneme**
❷ **finestra Input**

La finestra superiore è denominata Phoneme (fonema) e quella inferiore è denominata Input (entrata). Il testo va immesso nella finestra Input, mentre viene visualizzato foneticamente nella finestra Phoneme. Il computer Amiga lo pronuncia attraverso i suoi connettori di uscita stereofonica.

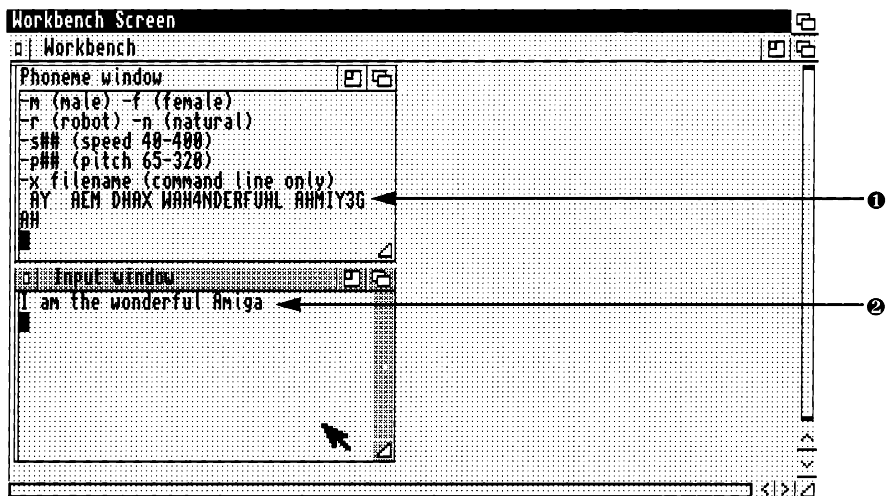
Per utilizzare Say:

1. ***Selezionare la finestra Input e digitare una parola o una frase.***

   Se durante la sua immissione il testo raggiunge il margine della finestra Input, non è necessario premere il tasto Return, poiché il proseguimento nella riga successiva è automatico.

2. ***Dopo aver digitato il testo, premere il tasto Return.***

Il computer Amiga pronuncia l'intero testo, mentre questo viene visualizzato nella finestra Phoneme. Si tratta di una interpretazione fonetica dei dati immessi.



❶ interprétation phonétique
❷ données saisies

In alcuni casi, è opportuno fornire i fonemi di una parola, affinché amiga possa ripetere i suoni in maniera corretta.

Say utilizza soltanto la fonetica inglese. Per fare in modo che Amiga pronunci correttamente altre lingue, è necessario rispettare le regole fonetiche dell'inglese durante l'immissione del testo. Ad esempio, per ottenere la pronuncia corretta di "ciao", è necessario immettere il testo "chow".



È possibile modificare la voce, il tono e la velocità del modo di parlare di Amiga, a seconda delle opzioni scelte nella finestra Phoneme.

1. ***Selezionare la finestra Input.***

2. ***Digitare la lettera o le lettere necessarie per apportare le modifiche desiderate e premere Return.***

   I parametri relativi alla voce e alla cadenza sono:

-m voce maschile	-r cadenza robot
-f voce femminile	-n cadenza naturale

Durante tale operazione, si può modificare anche il tono in modo da distinguere chiaramente la differenza. Digitando il parametro -p seguito immediatamente da un numero che va da 65 a 320, viene modificato il tono della voce. Il valore numerico è direttamente proporzionale al tono della voce.

Per variare la velocità della voce, è sufficiente digitare il parametro -s seguito immediatamente da un numero che va da 40 a 400. Il valore numerico è direttamente proporzionale alla velocità della voce.

3. ***Premere il tasto Return.***

   Se per esempio si desidera conferire al computer una voce maschile profonda con una cadenza naturale e una velocità moderata, occorre selezionare la finestra Input e digitare:

```
mn -s125 -p65
```

Successivamente, premere il tasto Return. Il trattino va indicato prima della lettera. Immettere un testo. Premendo il tasto Return, il programma Say pronuncia il testo utilizzando i parametri forniti.

Per uscire da questo programma, selezionare il pulsante di chiusura della finestra Input. È possibile inoltre selezionare la finestra Input e premere Return senza immettere alcun testo. In entrambi i casi, le finestre Input e Phoneme vengono chiuse.

4.3.5.1 Tool Type

Per la voce, il tono e la velocità, Say può utilizzare dei Tool Type. Le opzioni possono essere immesse nella finestra Information dell'icona Say, anziché nella finestra Input dell'utilità. In tal modo, le modifiche apportate vengono salvate e non occorre attribuire i relativi parametri ogni volta che viene usato il programma Say. I Tool Type sono:

-m	voce maschile
-f	voce femminile
-r	cadenza robot
-n	cadenza naturale
-p#	imposta il tono, # rappresenta un valore da 65 a 320.
-s#	imposta la velocità, # rappresenta un valore da 40 a 400.

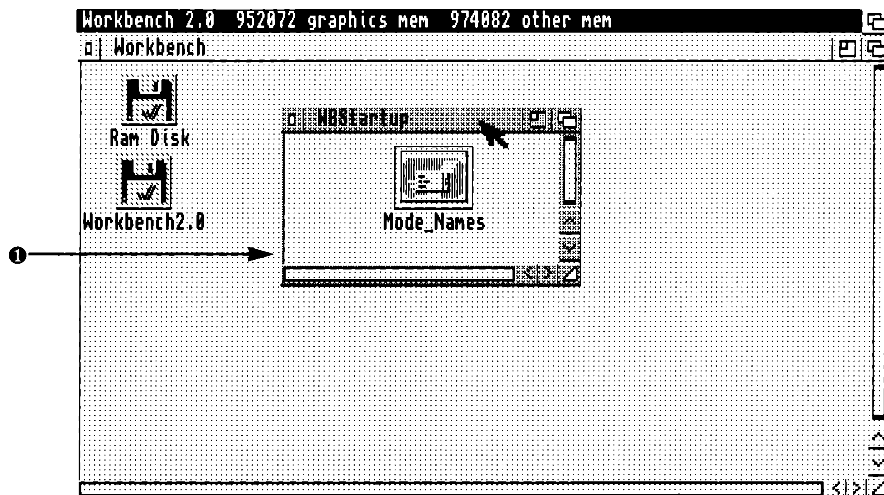
Ad ogni esecuzione di Say, vengono utilizzati i valori dei Tool Type a meno che non venga indicato diversamente nella finestra Input.

4.4 Il cassetto WBStartup

Appena viene eseguito il programma di Workbench, vengono aperte tutte le icone contenute nella finestra WBStartup. Ad esempio, se l'icona Clock viene trascinata e collocata nella finestra WBStartup, all'accensione o al riavviamento di Amiga viene avviato anche il programma Clock.

Se viene utilizzato un tipo di tastiera non americano, può essere utile collocare l'icona Setmap nel cassetto WBStartup. Così facendo, ad ogni avviamento di Amiga viene usato il tipo di tastiera desiderato.

L'icona Mode_Names si trova già nella finestra WBStartup.



❶ **finestra WBStartup**

4.4.1 Tool Type

Le icone contenute nella finestra WBStartup possono utilizzare alcuni Tool Type particolari:

DONOTWAIT

Di solito Workbench attende la fine dell'esecuzione di un programma prima di avviare quello successivo. Se viene specificato il Tool Type DONOTWAIT, Workbench esegue subito tutti i programmi. DONOTWAIT non necessita di un argomento.

Se DONOTWAIT non viene indicato, potrebbe apparire una finestra di richiesta in cui si avverte che non si è ancora conclusa l'esecuzione del programma. Viene domandato se è necessario attendere ulteriormente. Selezionare il pulsante No per continuare.

Le parole racchiuse tra virgolette singole vanno sostituite con l'informazione desiderata. Le virgolette devono essere tralasciate.



WAIT= <secondi>	Permette di specificare quanti secondi Workbench deve attendere prima di aprire l'icona successiva contenuta nella finestra WBStartup.
STARTPRI= <priorità>	Consente di stabilire una priorità di apertura tra le icone. La priorità predefinita corrisponde a 0. È possibile indicare un valore compreso tra -128 e +127; tale valore è direttamente proporzionale alla priorità del programma.

Capitolo 5. I programmi di Extras

Nel Capitolo 4 sono stati trattati tutti i programmi contenuti sul disco Workbench2.0. Verranno invece ora descritti i programmi del disco Extras2.0, ovvero:

- Colors, mediante cui è possibile modificare i colori dello schermo.
- GraphicDump, che serve a stampare intere immagini visualizzate.
- IconEdit, con cui si possono creare e modificare le icone.
- KeyShow, che permette di visualizzare il tipo di tastiera utilizzato da Amiga.

Una volta consultato il presente capitolo, il grado di conoscenza del sistema Workbench e dei relativi programmi sarà tale da consentirne un'agevole utilizzazione.

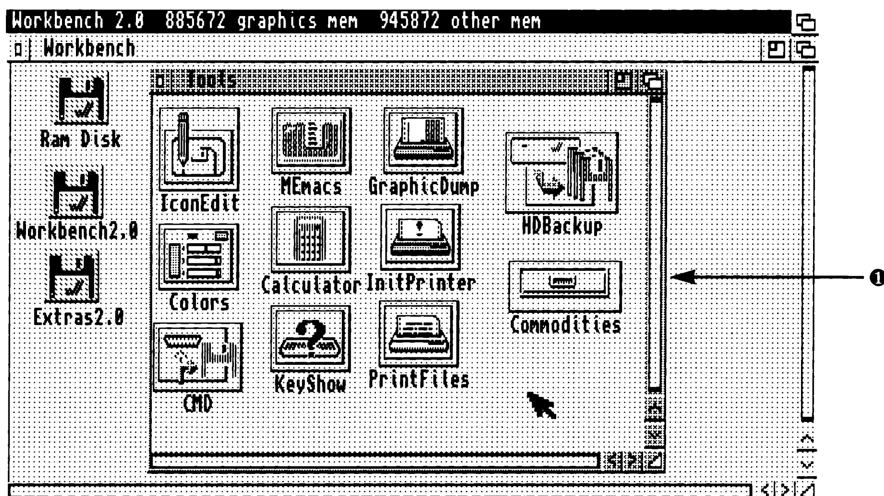
5.1 Il cassetto MonitorStore

Questo cassetto comprende le icone relative ai monitor A2024, Multiscan, PAL e NTSC. Si tratta dei modi video utilizzati dal programma AddMonitor (descritto nel Capitolo 4) e costituiscono un modo assai semplice di comunicare al sistema il tipo di monitor collegato.

Per maggiori chiarimenti sull'installazione di un monitor A2024, Multiscan, PAL o NTSC, consultare la sezione "AddMonitor" del Capitolo 4.

5.2 Il cassetto Tools

In questo cassetto sono contenuti dei programmi che consentono di ampliare le possibilità di stampa del computer e permettono di modificare i colori degli schermi non appartenenti a Workbench o di creare nuove icone.



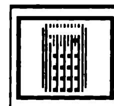
❶ **finestra tools**

I suddetti programmi sono:

Calculator	Una calcolatrice standard a quattro funzioni.
CMD	Permette di reindirizzare l'uscita stampante su un file.
Colors	Modifica i colori di schermi non appartenenti a Workbench.
GraphicDump	Consente di stampare le immagini visualizzate.

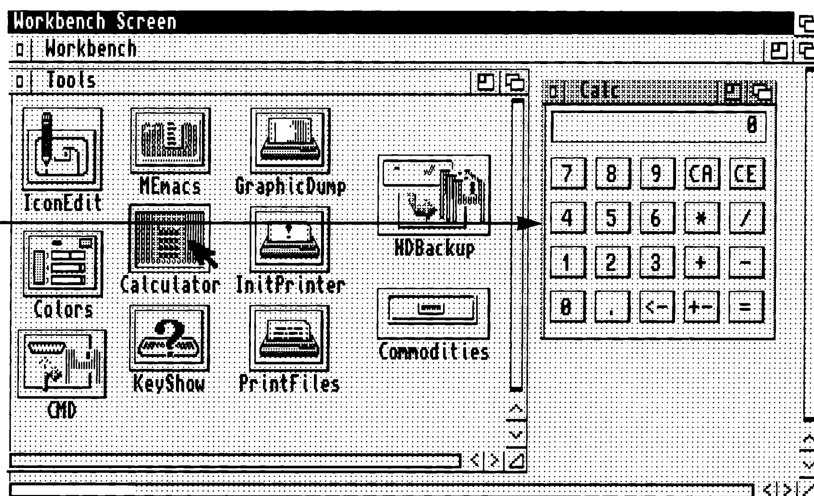
HDBackup	Un programma per il backup e il ripristino del disco rigido. HDBackup è trattato nella documentazione fornita con l'unità a disco rigido Commodore.
IconEdit	Permette di modificare e creare le icone.
InitPrinter	Inizializza la stampante.
KeyShow	Visualizza il tipo di tastiera correntemente utilizzato.
MEMacs	Un editore di testo descritto nel Capitolo 6.
PrintFiles	Invia i file alla stampante.

La descrizione dei programmi contenuti nel cassetto Commodities inizia a pag.5-28.



5.2.1 Calculator

Il programma Calculator consiste in una calcolatrice standard a quattro funzioni che può essere utilizzata per eseguire operazioni di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione. Aprendo l'icona Calculator, appare la calcolatrice.



❶ **finestra Calcutor**

Funziona come una qualsiasi calcolatrice: si immettono le cifre e si usano gli appositi tasti per eseguire le operazioni. Sulla calcolatrice sono visibili dei pulsanti; quelli numerici rappresentano le cifre da 0 a 9, mentre quelli non numerici sono:

CA	Annulla tutti i dati inseriti e azzera la calcolatrice.
CE	Annulla l'ultimo dato inserito. Se viene commesso un errore quando viene digitata una cifra, si può ripetere l'inserimento mediante questo pulsante.
*	Moltiplica.
/	Divide.
+	Addiziona.
-	Sottrae.
.	Punto decimale.

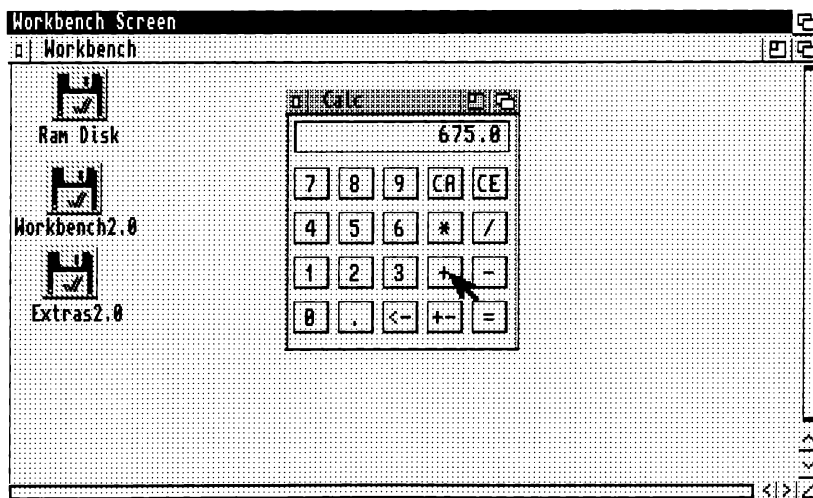
<-	Cancella l'ultimo dato inserito.
+-	Modifica il segno dell'ultima cifra digitata. I numeri positivi diventano negativi e viceversa.
=	Visualizza il risultato dell'operazione eseguita.

Per usare la calcolatrice, selezionare il pulsante desiderato con il mouse oppure premere il tasto corrispondente sulla tastiera. Il segno <-corrisponde al tasto Backspace.

Ad esempio, per sommare i valori 675 e 916:

1. ***Selezionare i pulsanti 6, 7 e 5 che costituiscono la cifra 675.***
   Ad ogni selezione dei pulsanti, nell'apposito riquadro viene visualizzato il numero corrispondente.

2. ***Selezionare il pulsante +.***



3. ***Selezionare i pulsanti 9, 1 e 6 che costituiscono la cifra 916.***
4. ***Selezionare il pulsante =.***

   La somma, 1591, appare nell'apposito riquadro.

La stessa operazione può essere eseguita dalla tastiera del computer digitando prima i numeri 675, il segno +, i numeri 916 e infine premendo il tasto Return. Ciascun numero digitato dalla tastiera appare nel riquadro della calcolatrice.

Per abbandonare il programma Calculator, selezionare il pulsante di chiusura.



5.2.2 CMD

Il programma CMD permette di reinstradare l'uscita stampante su un file. Si tratta di un metodo molto utile qualora non si disponesse di una stampante collegata al computer Amiga; il file in questione può essere salvato su un disco da utilizzare su un computer dotato di stampante. CMD può anche essere usato per salvare le immagini del programma GraphicDump (descritto più avanti).

Innanzitutto, è necessario adattare il programma alla configurazione del sistema, indicando anche la destinazione dell'uscita stampante. Ciò è possibile attraverso l'inserimento di Tool Type nella finestra Information dell'icona CMD.

Il programma presenta già dei Tool Type inizialmente predisposti. Se la configurazione del programma corrisponde a quella predefinita, non è necessario inserire alcun Tool Type. Le PAROLECHIAVE e gli argomenti che è possibile immettere sono:

DEVICE=<porta>

La porta di Amiga alla quale è collegata la stampante, sia parallela che seriale. DEVICE=parallel è il valore predefinito.



Le parole racchiuse tra virgolette singole vanno sostituite con l'informazione desiderata. Le virgolette devono essere tralasciate.

FILE=<nomefile>

Costituisce il nome del file, al quale va inviata l'uscita stampante. Il valore predefinito è FILE=ram:CMD_file.

SKIP=true

CMD tralascia la prima istruzione. Talvolta, soprattutto nella stampa di immagini visualizzate nello schermo, la prima istruzione inviata alla stampante è un azzeramento della stessa. Si può utilizzare SKIP=true per tralasciare tale istruzione.

Il valore predefinito è SKIP=false, in base al quale la prima istruzione viene considerata.

MULTIPLE=true

CMD intercetta più file.

Il valore predefinito è MULTIPLE=false, in base al quale viene reinstradato un solo file.

NOTIFY=true

CMD visualizza dei messaggi in cui avverte che un'operazione è in corso di esecuzione.

Non appena intercettato un file, CMD visualizza un messaggio di questo genere:

```
Redirected <# of bytes> from parallel.device to <File name>
```

(n. byte reinstradati dal dispositivo parallelo al nomefile)

Una volta inviata l'uscita al file e abbandonato il programma, può apparire un altro messaggio:

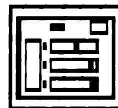
```
CMD redirection of parallel.de-
vice removed
```

(Reindirizzamento di dispositivo parallelo con CMD disattivato)

Il valore predefinito è NOTIFY=false, mediante il quale i messaggi non vengono visualizzati.

Per utilizzare il programma CMD, fare doppio click sull'icona corrispondente. La volta successiva in cui vengono inviati dati alla stampante, questi verranno invece indirizzati al file designato.

5.2.3 Colors



Il programma Colors consente di modificare i colori di uno schermo non appartenente a Workbench, come ad esempio uno schermo aperto mediante un programma applicativo di comunicazioni o un elaboratore di testi. Si tratta, tuttavia, di colori temporanei che non possono essere salvati su disco.

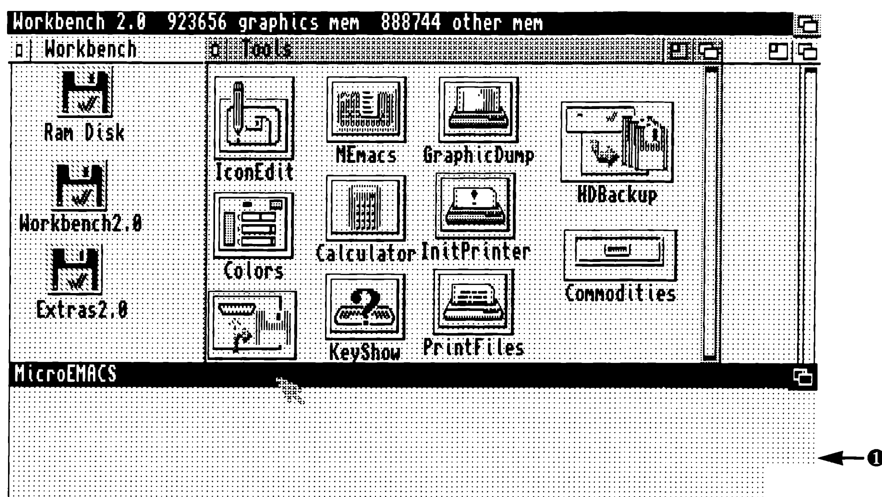
Per modificare dei colori, è necessario eseguire il programma Colors dallo schermo desiderato. Nell'esempio qui riportato, viene spiegato come eseguire Colors dallo schermo MEmacs (quest'ultimo verrà spiegato in dettaglio nel Capitolo 6).

1. ***Aprire la finestra Tools e poi l'icona MEmacs.***

   Appare lo schermo di MEmacs.

2. ***Trascinare verso il basso lo schermo di MEmacs, in modo che sia visibile la finestra Tools sullo schermo di Workbench.***

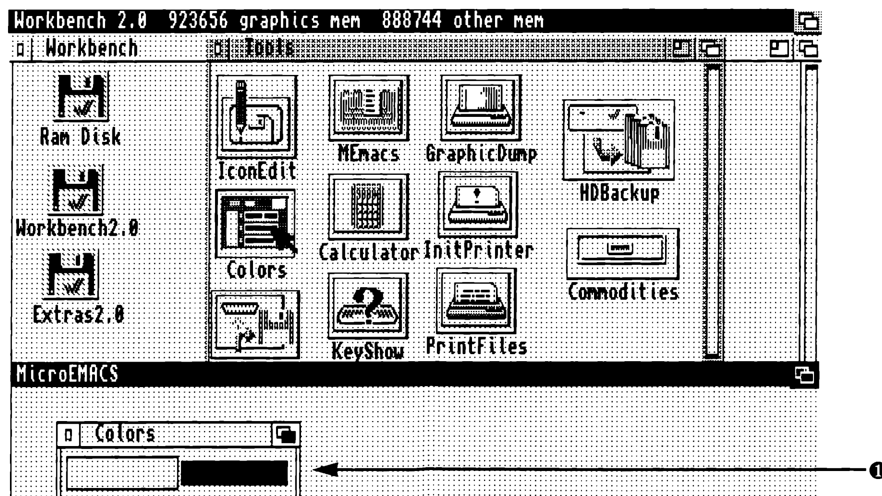
   Posizionare il puntatore sulla barra dei titoli di MEmacs, tenere premuto il pulsante di selezione e trascinare lo schermo verso il basso.



➊ schermo MEmacs

3. ***Aprire l'icona Colors nella finestra Tools.***

La finestra Colors appare sopra lo schermo collocato in primo piano, che in questo caso è lo schermo di MEmacs.



➊ finestra Colors

4. ***Riportare lo schermo MEmacs verso la sua posizione iniziale, mediante trascinamento.***

5.2.3.1 Uso di Colors

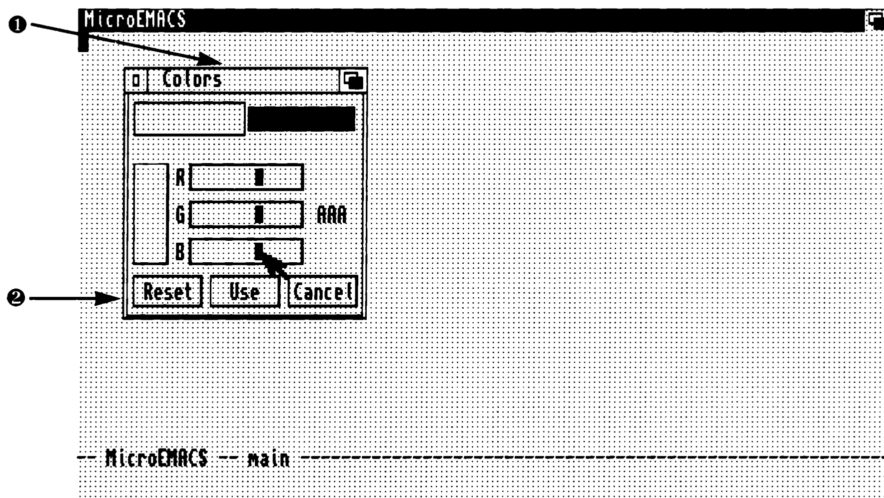
Analogamente all'editore Prefs Palette (preferenze palette), la finestra Colors contiene delle barre a scivolamento mediante cui modificare i colori dello schermo dell'applicazione. Il numero di colori modificabili dipende dalla quantità di colori di cui è composto lo schermo. Nell'esempio, lo schermo MEmacs presenta soltanto due colori, pertanto nella finestra Colors risulteranno solo due possibilità di modifica.

1. ***Selezionare il colore da modificare tra le opzioni disponibili.***

   Il colore selezionato appare nell'apposito riquadro posto nella parte sinistra della finestra Colors.

2. ***Utilizzare le barre a scivolamento per modificare il colore selezionato.***

   Trascinare le caselle all'interno delle barre a scivolamento di R (rosso), G (verde) e B (blu) fino ad ottenere il colore desiderato.

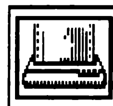


❶ riquadro selezione colori
❷ colore selezionato

Per ripristinare i colori originali dello schermo, è sufficiente selezionare il pulsante Reset (ripristina). Per confermare le modifiche apportate, selezionare il pulsante Use (usa). Selezionare il pulsante Cancel (annulla) per uscire dalla finestra Colors senza effettuare alcuna variazione.

Per abbandonare MEmacs, fare click sul suo schermo e premere Ctrl-C.

5.2.4 GraphicDump



Il programma GraphicDump permette di eseguire la stampa di quanto viene visualizzato nello schermo, compresi i menu e le icone (procedimento noto come "dumping"). Occorre innanzitutto che la stampante di cui si dispone sia in grado di stampare immagini grafiche. Gran parte delle stampanti a matrice di punti riescono ad effettuare tale operazione con il programma in questione.

Prima di eseguire GraphicDump, accertarsi che gli editori Printer e PrinterGfx presentino i valori di impostazione adatti alla stampante utilizzata. È possibile stabilire le dimensioni dell'immagine stampata attraverso l'opzione Limits dell'editore PrinterGfx. In caso contrario, l'immagine verrà stampata con la larghezza massima consentita dalla stampante.

Per utilizzare il programma GraphicDump, fare doppio click sull'icona corrispondente. Dopo circa dieci secondi, i dati relativi all'immagine visualizzata in primo piano vengono inviati alla stampante. Questo lasso di tempo permette di aprire o chiudere finestre, visualizzare menu o spostare schermi.

5.2.4.1 Tool Type

GraphicDump utilizza il Tool Type SIZE (dimensioni), i cui argomenti e dimensioni di stampa possono essere:

SIZE=tiny	1/4 della larghezza totale consentita dalla stampante.
SIZE=small	1/2 della larghezza totale consentita dalla stampante.
SIZE=medium	3/4 della larghezza totale consentita dalla stampante.

SIZE=large — Larghezza massima consentita dalla stampante (impostazione predefinita).

La lunghezza dell'immagine stampata è tale da rispettare la prospettiva dello schermo. Nell'editore PrinterGfx è necessario impostare il pulsante Limits Type su Ignore (ignora), in modo che GraphicDump possa riconoscere i suddetti argomenti. In caso contrario, le dimensioni dell'immagine stampata vengono determinate dalle impostazioni di Limits.

Per indicare dimensioni particolari in un Tool Type, utilizzare la seguente formula:

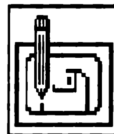
SIZE=<xpunti>:<ypunti>



Le virgolette singole devono essere tralasciate, poiché vanno sostituite con il valore desiderato.

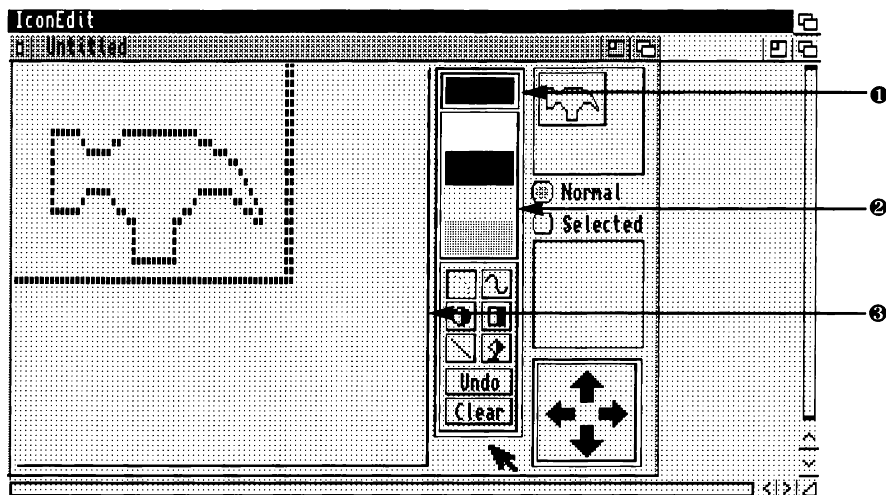
Inserire il numero di punti relativo alla larghezza al posto dell'argomento e quello relativo alla lunghezza al posto dell'argomento ypunti.

5.2.5 IconEdit



Il programma IconEdit consente di personalizzare Workbench attraverso la creazione di nuove icone o la modifica di quelle esistenti.

Aprire l'icona IconEdit per visualizzare la seguente finestra:



❶ colore selezionato
❷ riquadro selezione colori
❸ riquadro di ingrandimento

Seguendo lo stesso procedimento adottato dagli editori WBPattern e Pointer contenuti nel cassetto Prefs, è possibile disegnare o modificare una icona nell'apposito riquadro di ingrandimento. Ad ogni modo, la finestra IconEdit contiene diversi pulsanti con cui è possibile dirigere le operazioni di disegno. come ad esempio i pulsanti per tracciare quadrati, cerchi e linee rette.

5.2.5.1 Riquadro selezione colori

Attraverso questo riquadro viene selezionato il colore da utilizzare nel disegno. Oltre a consentire la selezione di un determinato colore mediante posizionamento del puntatore e uso del pulsante di selezione del mouse, il riquadro in questione permette la scelta contemporanea di due colori

Per creare un motivo "a scacchiera", selezionare il primo colore, tenere premuto il tasto Shift e selezionare il secondo colore. Per creare un cerchio o un quadrato, essi appariranno pieni di punti di entrambi i colori.

Per creare un motivo a barre verticale, selezionare il primo colore, tenere premuto Alt e quindi selezionare il secondo colore.

Comandi rapidi dalla tastiera: Premere il tasto P per visualizzare i vari colori disponibili. Premere la sequenza di tasti Shift-P per visualizzare i vari motivi "incompleti" utilizzando il colore di sfondo. Premere / per ripristinare il motivo completo.

5.2.5.2 Riquadro di ingrandimento

Per eseguire il disegno all'interno di tale riquadro viene utilizzato il mouse. Facendo click con il pulsante di selezione, diventa visibile un pixel del colore selezionato. Tenendo premuto il pulsante di selezione mentre il mouse viene spostato, è possibile tracciare un disegno.

Quando il puntatore si trova nel riquadro di ingrandimento, esso si trasforma in un cursore a forma di croce. Il centro di questo cursore si trova dove appaiono i nuovi pixel. Essi appaiono anche nella barra del titolo della finestra IconEdit per agevolare la collocazione delle immagini.

5.2.5.3 Pulsante tracciatura



La selezione di tale pulsante consente di tracciare rapidamente forme irregolari. All'interno del riquadro di ingrandimento, i pixel vengono evidenziati mentre il mouse vi passa sopra. Tuttavia, non viene sempre ottenuta una linea continua, poiché alcuni pixel non risultano evidenziati. Il pulsante in questione si rende utile qualora sia necessario tracciare uno schizzo dell'icona, da rifinire nei dettagli successivamente.

Comandi rapidi dalla tastiera: Premere il tasto S per selezionare il pulsante tracciatura.

5.2.5.4 Pulsante tracciatura continua



Tale pulsante produce effetti simili a quelli del pulsante tracciatura, tranne che per l'ottenimento di una linea continua. Quest'ultima tuttavia necessita di movimenti del mouse meno rapidi rispetto a quelli consentiti con il pulsante tracciatura. Inoltre, i pixel interessati vengono riempiti con un certo ritardo in confronto agli spostamenti del mouse.

Comando rapido dalla tastiera: Premere il tasto D per selezionare il pulsante tracciatura continua.

5.2.5.5 Pulsante cerchio



Per disegnare un cerchio:

1. ***Selezionare il pulsante cerchio.***
2. ***Posizionare il puntatore all'interno del riquadro di ingrandimento nel punto in cui si desidera tracciare il centro del cerchio, tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse.***

   Durante gli spostamenti del mouse, viene disegnato il cerchio.

3. ***Non appena il cerchio raggiunge le dimensioni desiderate, rilasciare il pulsante di selezione.***

Selezionando il semicerchio destro del pulsante, è possibile ottenere un cerchio con un motivo incompleto di riempimento, risultante dalla scelta di due colori dall'apposito riquadro di selezione (come descritto a pag. 5-13).

Se invece viene selezionato il semicerchio sinistro del pulsante, si può tracciare il contorno del cerchio. Per raddoppiare l'intensità del contorno del cerchio, tenere premuto il tasto Ctrl prima di rilasciare il pulsante di selezione (come indicato sopra, al punto 3).

Comandi rapidi dalla tastiera: Premere il tasto E per tracciare il contorno di un cerchio; premere la sequenza di tasti Shift-E per ottenere un cerchio contenente un motivo.

5.2.5.6 Pulsante quadrato



Per disegnare un quadrato:

1. ***Selezionare il pulsante quadrato.***
2. ***Posizionare il puntatore all'interno del riquadro di ingrandimento nel punto in cui si desidera tracciare un angolo del quadrato, tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse.***

   Durante gli spostamenti del mouse, viene tracciato un quadrato.

3. ***Non appena il quadrato raggiunge le dimensioni desiderate, rilasciare il pulsante di selezione.***

La selezione della parte destra del pulsante permette di ottenere un quadrato con un motivo incompleto di riempimento, risultante dalla scelta di due colori dall'apposito riquadro di selezione (come descritto a pag. 5-13).

Selezionando la parte sinistra del pulsante si può tracciare il contorno del quadrato. Per raddoppiare l'intensità del contorno, tenere premuto il tasto Ctrl prima di rilasciare il pulsante di selezione (come indicato sopra, al punto 3).

Si può automaticamente disegnare un quadrato tridimensionale come quello che circonda le icone Workbench tenendo premuto il pulsante Alt mentre si disegna il quadrato. Per disegnare un quadrato "non selezionato" bisogna tenere premuto il pulsante Alt di sinistra. Per disegnare un quadrato selezionato bisogna invece tenere premuto il pulsante Alt di destra.

Comandi rapidi dalla tastiera: Premere il tasto R per tracciare il contorno di un quadrato; premere la sequenza di tasti Shift-R per ottenere un quadrato contenente un motivo.

5.2.5.7 Pulsante retta



Per disegnare una linea retta:

1. ***Selezionare il pulsante retta.***
2. ***Posizionarsi con il mouse nel punto in cui si desidera iniziare a tracciare la retta.***
3. ***Tenere premuto il pulsante di selezione.***
4. ***Spostare il mouse fino al punto in cui si desidera terminare la tracciatura della retta.***
5. ***Rilasciare il pulsante di selezione.***

Analogamente ai pulsanti cerchio e quadrato, è possibile raddoppiare l'intensità della linea retta premendo il tasto Ctrl prima di rilasciare il pulsante di selezione.

Comando rapido dalla tastiera: Premere il tasto L per selezionare il pulsante retta.

5.2.5.8 Pulsante riempimento



Attraverso tale pulsante è possibile riempire una determinata area del riquadro di ingrandimento con il colore selezionato. Si tratta del metodo più semplice per modificare il colore di una intera area. Volendo modificare il

colore di un testo contenuto in una icona, è sufficiente scegliere un altro colore, selezionare il pulsante riempimento, posizionare il puntatore su una delle lettere e premere il pulsante di selezione. La lettera prescelta assume il nuovo colore.

NOTA: Il pulsante riempimento non svolge alcuna funzione se il motivo è incompleto.

Comando rapido dalla tastiera: Premere il tasto F per selezionare il pulsante riempimento.

5.2.5.9 Undo

Undo

Selezionare Undo per annullare l'ultima operazione eseguita con il mouse all'interno del riquadro di ingrandimento.

Comando rapido dalla tastiera: Premere il tasto U per selezionare il pulsante Undo.

5.2.5.10 Clear

Clear

Selezionare Clear per cancellare l'intero contenuto del riquadro di ingrandimento che apparirà con il colore correntemente selezionato.

Comando rapido dalla tastiera: Premere la sequenza di tasti Shift-C per selezionare il pulsante Clear.

5.2.5.11 Pulsanti radio Normal (normale) e Selected (selezionato)

I pulsanti radio Normal e Selected permettono di visualizzare le immagini di icone selezionate e di icone non selezionate. Le immagini normali riguardano il modo in cui l'icona appare quando non è selezionata. Le immagini selezionate riguardano il modo in cui appare l'icona quando viene prescelta.

Attivando il pulsante radio Normal, qualsiasi immagine disegnata nel riquadro di ingrandimento appare nel riquadro di dimensioni reali situato sopra la finestra.

Attivando il pulsante radio Selected, è possibile creare l'immagine che appare quando l'icona viene selezionata. Tale pulsante può essere attivato mediante precedente selezione della voce Image (immagine) dal menu Highlight (evidenzia). I vari menu verranno descritti più avanti. Le immagini create vengono visualizzate nel riquadro dell'immagine selezionata.

Comandi rapidi dalla tastiera: Premere la sequenza di tasti Shift-S per attivare il pulsante radio Selected; premere la sequenza Shift-N per il pulsante radio Normal.

5.2.5.12 Frecce

Mediante le frecce è possibile spostare l'immagine. Posizionando il puntatore su una freccia e tenendo premuto il pulsante di selezione, nel riquadro di ingrandimento l'immagine viene spostata nella direzione della freccia prescelta. Una volta completato il disegno dell'icona, le frecce permettono di posizionare correttamente l'immagine all'interno del relativo riquadro.

Comando rapido dalla tastiera: Per spostare l'immagine, premere i tasti cursore corrispondenti alla direzione desiderata.

5.2.5.13 Menu Project (progetto)

Le voci del menu Project consentono di aprire e salvare file di icone.

New (nuovo) AN

Carica l'icona predefinita per il tipo di icona correntemente prescelto (il tipo di icona viene determinato attraverso il menu Type, spiegato a pagina 5-18). Eventuali modifiche non salvate vengono segnalate da una finestra di richiesta.

Open... (carica) AO

Apre un file di icone esistente. Viene visualizzata una finestra di richiesta mediante cui è possibile denominare il file da aprire.

Save (salva) AS

Salva un file di icone esistente, cancellando il precedente contenuto. Così, nel momento in cui vengono salvate, tutte le modifiche effettuate su un file di icona sostituiscono permanentemente l'immagine precedente.

Save As... (salva come) AA

Attribuisce un nomefile all'immagine corrente. Viene visualizzata una finestra di richiesta mediante cui è possibile denominare l'immagine da salvare.

Save As Default Icon (salva come icona predefinita) AD

Salva l'immagine corrente come icona predefinita e come tale risulta mediante la voce Show All Files del menu Window di Workbench o mediante la voce New nel menu Project di IconEdit.

Ad esempio, creando una'icona per i cassetti e utilizzando l'opzione Save As Default Icon, verrà visualizzata l'icona così salvata nel momento in cui viene selezionata la voce Show All Files.

Quit (esce) AQ

Abbandona il programma IconEdit. Se l'immagine corrente non è stata salvata, appare una finestra di richiesta che ne segnala la necessità.

5.2.5.14 Menu Edit

Le voci nel menu Edit permettono di importare le immagini IFFILBM che furono create con altri insiemi di disegni. Per fare ciò, l'IconEdit utilizza il clipboard (appunto), un'area di memoria che serve a memorizzare testi e grafici mentre vengono trasferiti da un programma all'altro.

Cut (Tagliare) AX

Cancella l'immagine nel riquadro di ingrandimento e lo copia sugli appunti.

Copy (Copiare) AC

Copia l'immagine contenuta nel riquadro di ingrandimento sugli appunti.

Paste (Incollare) AV

Copia un'immagine contenuta negli appunti nel riquadro di ingrandimento sostituendo i contenuti correnti.

Open clip...(Aprire Immagine)

Copia un file IFF già esistente negli appunti. Appare quindi una finestra di richiesta che permette l'immissione del nome del file da aprire.

Save clip as...(Salvare immagine come...)

Salva il contenuto corrente degli appunti in un file specifico.

Show clip (Visualizzare Immagine)

Visualizza il contenuto di un appunto usando il programma Display. Se questo programma è introvabile, per esempio il disco Workbench2.0 non è nell'unità, lo Show Clip non funziona.

5.2.5.15 Menu Type (tipo)

Le voci di questo menu consentono di specificare il tipo di icona che si desidera creare o modificare.

Disk (disco) A1

Rappresenta le icone disco visualizzate all'interno della finestra di Workbench.

Drawer (cassetto) A2

Rappresenta le icone cassetto contenute nella finestra di un disco, come ad esempio quelle dei cassetti Utilities e Tools.

Tool (strumento) A3

Rappresenta uno strumento, come la calcolatrice, l'orologio o il programma IconEdit.

Project (progetto) A4

Rappresenta l'immagine creata per una icona come quella di Mode_Names (nomi modo) o di qualsiasi altra icona contenuta nel cassetto MonitorStore.

Garbage (rifiuti) A5

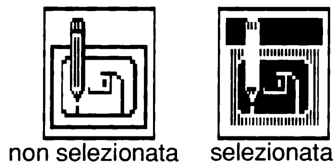
Rappresenta il cassetto Trashcan (cestino).

5.2.5.16 Menu Highlight (evidenzia)

Le voci relative al menu Highlight permettono di determinare il modo in cui l'icona appare quando viene selezionata.

Complement (con sfondo) A7

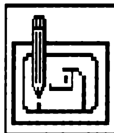
Evidenzia totalmente l'icona, compreso lo sfondo della casella in cui questa è contenuta. Utilizzando i colori predefiniti di Workbench, l'icona si presenta con uno sfondo grigio; allorché l'icona viene selezionata, il colore dello sfondo appare blu.



non selezionata selezionata

Backfill (senza sfondo) A8

Evidenzia soltanto l'icona, escludendo lo sfondo della casella. Pertanto, riprendendo l'esempio precedente, quando l'icona viene selezionata, il colore grigio dello sfondo rimane invariato.


non selezionata

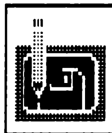

selezionata

Image (immagine) A9

Crea un'immagine completamente diversa per l'icona selezionata (una icona animata). Per esempio, le icone cassetto di Workbench sono animate; infatti, la selezione di un cassetto non determina la modifica del suo colore, ma la visualizzazione di un'immagine diversa, che in questo caso corrisponde ad un cassetto aperto.

5.2.5.17 Menu Images (immagini)

Mediante le voci del menu Images, è possibile modificare le immagini visualizzate nel riquadro di dimensioni reali e nel riquadro di immagine selezionata; si possono inoltre importare immagini IFF create con altri programmi di grafica.

Exchange (scambia) AE

Scambia tra di loro l'immagine contenuta nel riquadro di dimensioni normali e quella contenuta nel riquadro di immagine selezionata.

Copy (copia) AC

L'effetto di questa opzione dipende dal tipo di pulsante radio utilizzato. Se è attivato il pulsante Normal, l'immagine del riquadro di dimensioni reali viene copiata nel riquadro di immagine selezionata. Se invece è attivato il pulsante Selected, avviene il procedimento inverso.

Use Template (Uso Modello)

Copia il quadro con la stessa dimensione del quadro dell'icona standard Workbench nell'ingrandimento. Si può quindi creare la nuova icona all'interno del quadro.

Load (carica)

Carica immagini precedentemente salvate. Posizionando il puntatore sulla voce Load, appare un sottomenu, le cui opzioni disponibili sono:

Normal Image (immagine normale) AY

Carica l'immagine non selezionata di una determinata icona nel riquadro di dimensioni reali o in quello di immagine selezionata, a seconda del pulsante radio correntemente attivato.

Selected Image (immagine selezionata) AU

Carica l'immagine selezionata di una determinata icona nel riquadro di dimensioni reali o in quello di immagine selezionata, a seconda del pulsante radio correntemente attivato.

Both Images (entrambe le immagini) AI

Carica negli appositi riquadri l'immagine normale e quella selezionata relative ad una determinata icona.

IFF Brush (file IFF) AJ

Consente di caricare nell'uno o nell'altro riquadro, a seconda del pulsante radio attivato, un file IFF creato con un altro programma.

Quando viene scelta una opzione di un sottomenu, appare una finestra di richiesta che invita a specificare il file da caricare. È necessario indicare correttamente il cassetto e il nomefile.

Save IFF Brush (salva file IFF) AK

Salva una immagine come file IFF.

Restore (ripristina) AR

Ripristina l'aspetto originale della finestra IconEdit, quale era al momento della sua apertura oppure dell'ultima selezione di New o Open.

5.2.5.18 Menu Extra

Le voci del menu Extra permettono di svolgere le seguenti funzioni:

Remap B/W (inverte b/n) AM

Inverte il colore dei pixel: i pixel bianchi diventano neri e viceversa.

Auto Top Left (sposta in alto a sinistra) AT

Sposta l'immagine verso l'angolo superiore sinistro del riquadro di ingrandimento.

Color Palette...

Apre l'editore Preferenza Palette in modo da poter cambiare i colori predisposti.

5.2.5.19 Menu Setting

Le voci nel menu Setting permettono di salvare diverse opzioni IconEdit.

Use Grid (griglia) AG

Selezionando la voce Grid, i pixel del riquadro di ingrandimento appaiono evidenziati, mentre è visibile il colore dello sfondo. Un segno di controllo accanto alla voce di menu indica che la voce è attivata. Quando l'opzione Grid viene disattivata, i pixel sembrano fondersi. L'opzione Grid è predisposta attivamente.

Save Icons?

Scegliendo l'opzione Save Icon e salvando i contenuti nel riquadro di ingrandimento con la voce di menu Save IFF Brush, un'icona verrà salvata nel file IFF. Se l'opzione Save Icon non è stata scelta, alcuna icona verrà salvata. La predisposizione è di salvare le icone.

Save Settings (salva impostazioni)

Il comando save settings salva tutte le impostazioni correnti dell'IconEdit, comprese le dimensioni e la posizione della finestra IconEdit, la misura e la posizione delle finestre di richiesta e tutte le impostazioni.delle voci di menu.

5.2.5.20 Tool Types (Tipi di Tool)

IconEdit comprende i seguenti Tool Types:

UNIT=<n> — Specifica l'unità da usare per l'archivio appunti. La predisposizione è 0.

XMAG=<n> — Permette l'aumento della larghezza del riquadro di ingrandimento. XMAG accetta un numero che varia da 4 a 16. La predisposizione è 4.

YMAG=<n> — Permette di aumentare l'altezza del riquadro di ingrandimento.

YMAG accetta valori numero che varia da 4 a 16. La predisposizione è 4.

LEFTEDGE=<n> — Specifica dove mettere il margine sinistro della finestra dell'editore.

TOPEDGE=<n> — Specifica dove mettere il margine alto della finestra dell'editore.

FRLEFTEDGE=<n> — Specifica dove mettere il margine sinistro del file della finestra di richiesta, relativo alla finestra dell'editore. Per esempio, FRLEFTEDGE=0 allinea il margine sinistro del file della finestra di richiesta con il margine sinistro della finestra dell'editore.

FRTOPEDGE=<n> — Specifica dove mettere il margine alto del file della finestra di richiesta relativo alla finestra dell'editore.

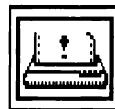
FRWIDTH=<n> — Specifica la larghezza, in pixel, del file della finestra di richiesta.

FRHEIGHT=<n> — Specifica l'altezza, in pixel, del file della finestra di richiesta.

PALETTE=<percorso>	Specifica il percorso completo dell'editore Palette. Ciò viene utilizzato quando si sceglie la voce di menu Color Palette. La predisposizione è SYS:Prefs/Palette. Sarà necessario cambiarla solamente se si rimuove l'editore Palette.
SHOWCLIP=<percorso>	Specifica il percorso completo all'utilità usata per visualizzare l'appunto. La predisposizione è SYS:Utilities/Display.Se si possiede solo un'unità a disco flessibile si copierà il programma Display sul disco Extra2.0, e per rifletterlo si cambierà il percorso. Questo tipo Tool può essere modificato se si preferisce un altro programma per la visualizzazione dell'appunto.
NOICONS	Disabilita la creazione delle icone quando si salvano dei file di supporto, per esempio quando si salva un file tipo IFF.
NOGRID	Disabilita l'uso della griglia nel riquadro di ingrandimento.
ICONDRAWER=<percorso>	Specifica il cassetto predisposto usato dalla finestra di richiesta del file che appare quando sono scelte le voci di menu Open e Save As nel menu Project.

ILBMDRAWER=<percorso>	Specifica il cassetto predisposto usato dalla finestra di richiesta del file che appare quando i file delle voci di menu Load e Save As sono scelti nel menu Project.
CLIPDRAWER=<percorso>	Specifica il cassetto predisposto usato dalla finestra di richiesta del file che appare quando le voci di menu Open Clip e Save As Clip sono scelte nel menu Edit.
ALTDRAWER=<percorso>	Specifica il cassetto predisposto usato dalla finestra di richiesta del file che appare quando la voce di menu Load è scelta nel menu Images.

5.2.6 InitPrinter



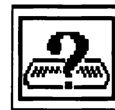
Nel Capitolo 3 è stato spiegato l'uso degli editori Printer e PrinterGFX per l'indicazione delle opzioni di stampa. Il programma InitPrinter invia tali opzioni alla stampante. In questo modo, la stampante viene "inizializzata".

Per utilizzare InitPrinter:

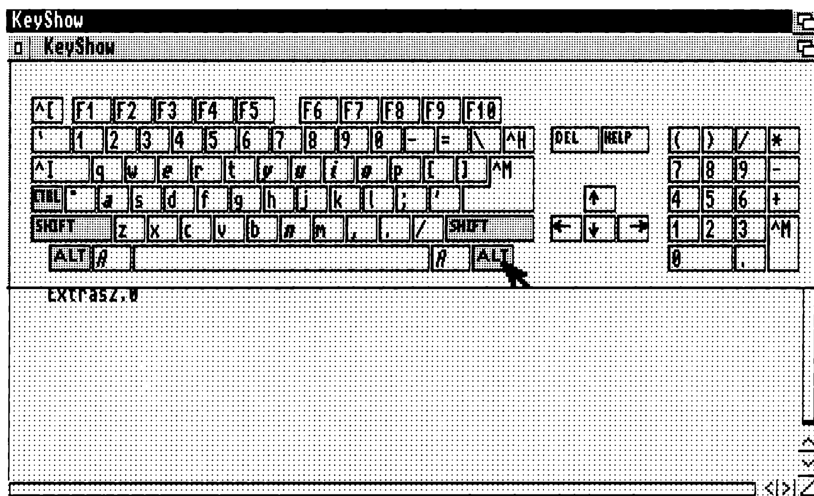
1. ***Accendere la stampante.***
2. ***Fare doppio click sull'icona InitPrinter.***

Si verifica probabilmente l'azzeramento della stampante con cui viene indicato che i dati inviati da Amiga vengono ricevuti ed elaborati.

5.2.7 KeyShow



Il programma KeyShow (mostra tasti) permette di visualizzare il tipo di tastiera correntemente utilizzato dal computer Amiga. Appena viene selezionata l'icona KeyShow, appare la seguente finestra:





Nella figura qui riportata è visibile una tastiera A3000 di tipo USA. Usando un altro modello di Amiga o un altro tipo di tastiera, appare una visualizzazione diversa.

La tastiera visualizzata riporta i caratteri così come appaiono quando vengono premuti i rispettivi tasti. Ad esempio, in corrispondenza del tasto Q è visibile in minuscolo la lettera q. Tuttavia, servendosi di un tasto **"qualificatore"** insieme a un tasto alfanumerico, è possibile ottenere visualizzazioni diverse (per il programma KeyShow, i tasti qualificatori sono Ctrl, i due tasti Shift, i due tasti Alt).

Per visualizzare i caratteri risultanti dalla pressione simultanea di un tasto qualificatore e di un tasto alfanumerico, procedere come segue:

1. ***Selezionare uno dei tasti qualificatori che appaiono nella finestra KeyShow.***

   Il tasto qualificatore prescelto risulta evidenziato per segnalare la sua selezione. Viene visualizzato quanto apparirebbe premendo un dato tasto alfanumerico insieme al tasto qualificatore. Lo stesso vale per le altre combinazioni. Selezionare nuovamente il tasto qualificatore per ripristinarne l'aspetto originale.

   Comando rapido dalla tastiera: Invece di posizionare il puntatore sul tasto qualificatore visualizzato, si può semplicemente premere il tasto corrispondente sulla tastiera.

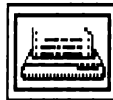
Qui di seguito sono fornite alcune indicazioni per una migliore comprensione del contenuto della finestra KeyShow:

- I tasti grigi corrispondono ai tasti qualificatori correntemente non selezionati. Ad esempio, quando viene aperta la finestra KeyShow, i tasti Ctrl, Shift e Alt appaiono in grigio, poiché KeyShow non li sta utilizzando. Questi colori corrispondono a quelli predefiniti di Workbench.
- I tasti blu costituiscono i **"tasti morti"**, ovvero i tasti che modificano quanto appare dalla successiva pressione di un altro tasto. Per esempio, su una tastiera americana la combinazione Alt-G è un tasto morto che rappresenta l'accento grave. Premendo Alt-G e poi E, viene collocato tale accento sulla e, ottenendo una è.

  NOTA: Il procedimento delle combinazioni di tasti è inapplicabile ai tasti Del, Help, ai tasti funzione o a quelli cursore.

- Lo stile grassetto corsivo indica che un tasto può essere utilizzato in combinazione con un tasto morto. Nell'esempio precedente, la E può essere modificata da un tasto morto.
- $$ indica che per definire il tasto sarebbe necessario più di un carattere.
- Se un carattere è preceduto da una tilde (~) o da un accento circonflesso (^), si tratta di un carattere di controllo.
- I tasti vuoti non presentano alcun valore per il tasto qualificatore correntemente selezionato.

5.2.8 PrintFiles



Il programma PrintFiles invia uno o più file alla stampante. Possono dunque essere scelti più file da stampare mediante la selezione per trascinamento o la selezione estesa. Non riuscendo a trovare o ad aprire uno dei file, PrintFiles passa automaticamente al file successivo.

Per utilizzare PrintFiles:

1. ***Selezionare l'icona del primo file, tenere premuto il tasto Shift e selezionare le icone di tutti i file che si desidera stampare.***

   Per selezionare più icone si può far uso della tecnica di trascinamento.

2. ***Tenere premuto il tasto Shift e fare doppio click sull'icona PrintFiles.***

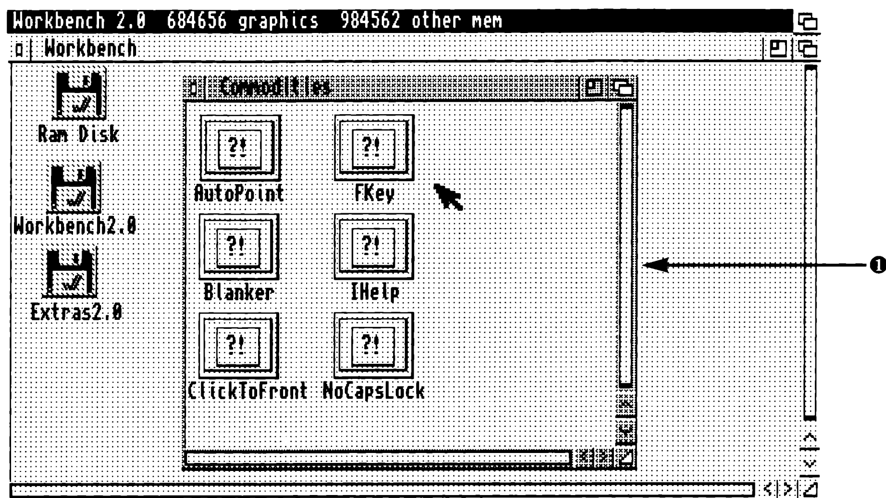
Durante la stampa di più file, potrebbe rendersi necessario predisporre il cambio di pagina tra un file e l'altro. Per fare ciò è sufficiente inserire il Tool Type FLAGS=formfeed nella finestra Information di PrintFiles.

Con il cambio di pagina ogni file si apre su una nuova pagina. Senza un cambio di pagina la stampa del file successivo comincerà dallo stesso punto. Per esempio, se il primo file termina nel mezzo della pagina, il secondo file inizierà l'impressione sullo stesso foglio. Inserendo un cambio di pagina, il secondo file inizierà su un foglio nuovo.

5.3 Il cassetto Commodities

Il cassetto Commodities, a sua volta contenuto nel cassetto Tools, comprende i programmi Commodities Exchange che controllano il segnale di entrata della tastiera e del mouse prima di Workbench o di qualsiasi altro programma applicativo, come un programma di grafica o di comunicazioni.

Il programma Exchange contenuto nel cassetto Utilities del disco Workbench2.0 controlla e comanda tutti gli altri programmi Commodities, qui di seguito elencati:



❶ **finestra Commodities**

AutoPoint	Attiva automaticamente una finestra mediante il semplice posizionamento del puntatore.
Blanker	Elimina la visualizzazione se per un determinato periodo di tempo non vengono inseriti dati.
Click toFront	Mediante un doppio click sulla finestra la si può portare di fronte allo schermo.
FKey	Permette di associare un dato testo a ciascun tasto funzione.
IHelp	Consente l'esecuzione dalla tastiera di operazioni solitamente effettuate con il mouse, come l'ingrandimento o la riduzione di finestre.

NoCapsLock — Disattiva temporaneamente il tasto Caps Lock.

Ricordarsi di non tralasciare il trattino di sottolineatura dopo CX.

I programmi Commodities presentano un Tool Type in comune, CX_PRIORITY=<n>, mediante cui è possibile assegnare priorità ai programmi Commodities Exchange. Si tratta di priorità che riguardano esclusivamente i programmi Commodities, il cui relativo valore predefinito è 0. Più alto è il valore indicato nel Tool Type, maggiore sarà la priorità del programma rispetto agli altri programmi Commodities Exchange.

Ad esempio, sia IHelp che FKey consentono di assegnare operazioni ai tasti funzione. Se entrambi associano una operazione al tasto F1, sarà il programma con il valore di priorità più alto ad assicurarsi il tasto, il quale a sua volta non sarà più disponibile per gli altri programmi Commodities.

Per i programmi che comportano l'apertura di una finestra, come nel caso di Blanker e di FKey, sono previsti due particolari Tool Type. CX_POPUP=no non consente l'apertura della finestra del programma quando l'icona è aperta. Pertanto, il programma viene eseguito facendo doppio click sulla sua icona, ma la relativa finestra rimane chiusa.

CX_POPKEY=<tasto>asto determina la sequenza di tasti con cui viene identificato un programma. Utilizzando una data sequenza, la finestra del programma corrispondente appare in primo piano sullo schermo. Se la finestra risulta nascosta, viene aperta. Tuttavia, le sequenze di tasti non comportano l'avviamento dei programmi.

Quando si attribuisce una sequenza di tasti, lasciare uno spazio tra i due tasti. Ad esempio:

CX_POPKEY = F9
CX_POPKEY = Shift F4
CX_POPKEY = LShift LAlt LCommand X

La lista delle sequenze di tasti valide si trova a pagine 5.33.

Sequenze di tasti valide

Quando viene attribuita una sequenza di tasti ad un programma Commodities Exchange, è possibile utilizzare uno qualsiasi dei tasti funzione (da F1 a F10) oppure uno dei tasti alfanumerici (numeri, lettere simboli, ecc.) che deve essere comunque preceduto da un tasto qualificatore.
I tasti qualificatori utilizzabili sono:

Qualificatore	**Tasto**
Alt	uno dei tasti Alt
RAlt	solo il tasto Alt di destra
LAlt	solo il tasto Alt di sinistra
Shift	uno dei tasti Shift
RShift	solo il tasto Shift di destra
LShift	solo il tasto Shift di sinistra
LCommand	tasto Amiga di sinistra
RCommand	tasto Amiga di destra
Control	Ctrl
Numericpad	specifica un tasto del tastierino numerico
Rbutton	premere il pulsante di menu
Leftbutton	premere il pulsante di selezione

È inoltre possibile utilizzare i tasti qualificatori prima dei tasti funzione. I tasti qualificatori possono essere combinati tra loro, purché siano seguiti da un tasto alfanumerico o da un tasto funzione. In una sequenza è consentita una sola indicazione dello stesso qualificatore; una eventuale ripetizione viene semplicemente ignorata.

Pertanto, la sequenza :

LAlt RCommand LAlt F10

è uguale a

LAlt RCommand F10

Ecco riportate alcune sequenze valide:

Alt F6
LCommand 8
Control LShift Y
Leftbutton Control Caps Lock = [1]
Numericpad 8 [2]

1 Premere il pulsante di selezione del mouse e poi la sequenza Ctrl-Caps Lock-=.

'2 Premere il numero 8 nel tastierino numerico. Non è possibile utilizzare il tasto con il numero 8 della tastiera alfanumerica.

5.3.1.AutoPoint

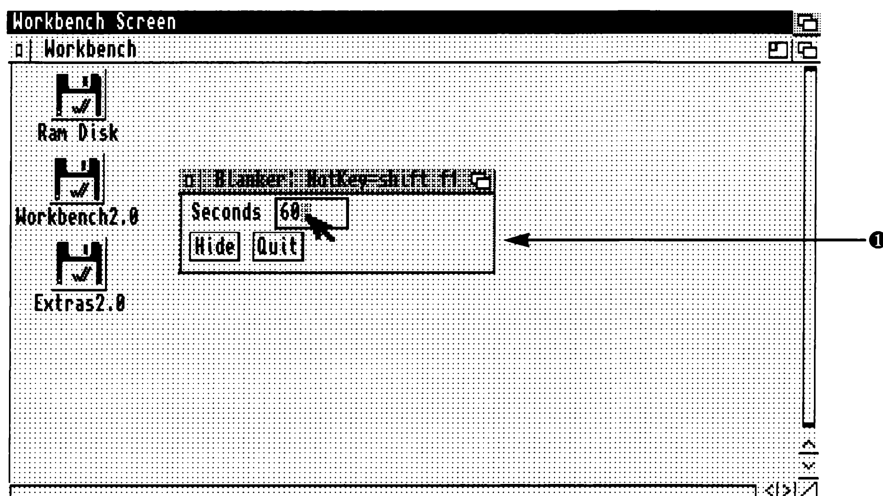
AutoPoint permette di aprire una finestra senza dover utilizzare il pulsante di selezione del mouse. Per avviare questo programma, fare doppio click sull'icona corrispondente; AutoPoint non dispone di alcuna finestra.

Durante l'esecuzione del programma, viene attivata la finestra sulla quale è posizionato il puntatore; non sussiste così la necessità di premere il pulsante di selezione del mouse.

Selezionando l'icona AutoPoint, il relativo programma viene attivato o disattivato. Pertanto, per abbandonare AutoPoint, è sufficiente fare nuovamente doppio click sulla sua icona, oppure si può aprire la finestra Exchange, scegliere AutoPoint dalla lista di scorrimento e infine selezionare il pulsante Kill.

5.3.2 Blanker

Eseguendo tale programma, la visualizzazione viene automaticamente eliminata se per un dato periodo di tempo non sono stati inseriti dati. Ciò contribuisce alla manutenzione del monitor. Il periodo di tempo predefinito è di 60 secondi, dopo i quali viene eliminata la visualizzazione se non viene premuto alcun tasto o uno dei due pulsanti del mouse.Facendo doppio click sull'icona Blanker, appare la seguente finestra:



❶ **finestra blanker**

Per impostare un periodo di tempo diverso, selezionare il riquadro testo Seconds (secondi) e immettere il valore desiderato. Per chiudere la finestra senza uscire dal programma, è necessario selezionare il pulsante Hide (nasconde). Se invece si desidera uscire dal programma, si può utilizzare il pulsante Quit (abbandona). In alternativa, è possibile usare le voci di menu Hide e Quit.

5.3.2.1 Tool Type

Il programma Blanker dispone del Tool Type SECONDS=<n> che permette di specificare il numero di secondi dopo i quali scompare la visualizzazione. Così, per un periodo di tempo di 30 secondi, è sufficiente inserire il Tool Type SECONDS=30.



Le virgolette singole devono essere tralasciate, poiché vanno sostituite con il valore desiderato.

5.3.3 ClickToFront

Il ClickToFront permette di portare una finestra di fronte allo schermo tenendo premuto Alt di sinistra e facendo doppio click nella finestra. (l'utilizzo di Alt di sinistra può essere cambiato. Vedere la sezione seguente "Tool Types".) Non è necessario selezionare il pulsante profondità. Per avviare ClickToFront, fare doppio click sulla sua icona. Non appare una finestra (Da ricordare che ClickToFront si può anche mettere nel cassetto WBStartup in modo da averlo automaticamente in funzione ogni volta che si avvia.)

Per uscire da ClickToFront, fare ancora doppio click sulla sua icona, o aprire la finestra Exchange, selezionare ClickToFront dal pulsante per lo scorrimento, quindi selezionare il pulsante Kill.

5.3.3.1 Tool Type

La funzione ClickToFront comprende un Tool Type QUALIFIER. Questo permette di specificare il tasto qualificatore che deve essere premuto mentre si fa doppio click nella finestra che da portare di fronte allo schermo. Esistono quattro tasti di argomenti validi:

Lalt	Alt di sinistra-Predefinito
Ralt	Alt di destra
Control	Ctrl
None	nessun tasto

Per esempio, se si è specificato QUALIFIER = Lalt e ClickToFront sono attivati, bisogna tenere premuto Alt di sinistra e fare doppio click nella finestra che si vuole portare di fronte allo schermo.

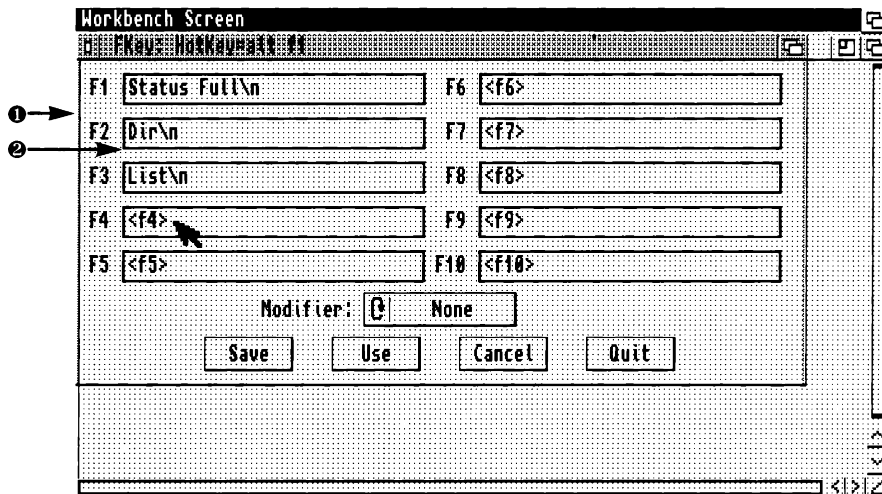
5.3.4 FKey

FKey permette di associare un dato testo a ciascun tasto funzione. Tale programma risulta particolarmente utile per chi utilizza l'interfaccia Shell poiché elimina la necessità di digitare più volte i medesimi comandi di AmigaDOS.

FKey associa particolari testi ai vari tasti funzione prima che questi ultimi vengano intercettati dal sistema o da una applicazione; perciò, desiderando eseguire una applicazione che faccia uso dei tasti funzione, è opportuno innanzitutto disattivare o abbandonare il programma FKey.



Quando viene selezionata l'icona FKey, appare la seguente finestra:



❶ finestra Fkey
❷ riquadro testo

In totale, considerando l'uso di Shift, è possibile attribuire un testo a 20 tasti funzione. Osservare come i primi tre tasti funzione siano riservati già ad alcuni comandi di AmigaDOS, rispettivamente Status Full, Dir e List. Quanto associato a ciascun tasto funzione è visibile mediante l'opzione di menu Execute Command o una finestra di Shell; inoltre, i testi sono modificabili.

Per inserire un testo, è necessario selezionare il riquadro testo appropriato nella finestra FKey e digitare quanto desiderato.

Talvolta, i riquadri testo presentano dei caratteri speciali, il cui significato è il seguente:

\n	Inserisce un ritorno carrello; se il tasto funzione riguarda un comando di AmigaDOS e l'indicazione di tale parametro viene omessa, il comando apparirà nella finestra di Shell, ma sarà necessario premere materialmente il tasto Return per conferire un ritorno carrello.
\r	Inserisce un ritorno carrello.

\t — Inserisce una tabulazione.

\0 — Inserisce uno zero.

<tasto> — Si possono inserire sequenze di tasti chiuse da virgolette singole; tali sequenze devono comunque essere precedute da un tasto qualificatore.

La parte inferiore della finestra FKey presenta alcuni pulsanti. Il pulsante a ciclo Modifier serve a determinare se un testo è associato soltanto a un tasto funzione oppure alla sequenza tasto Shift e tasto funzione. Se appare l'indicazione None (nulla), l'associazione riguarda soltanto un tasto funzione. Se invece viene visualizzata l'indicazione Shift, il testo è associato al tasto funzione risultante dall'uso di Shift.

Mediante i quattro pulsanti di azione è possibile attivare o abbandonare il programma:

Save — Attiva FKey e salva in maniera permanente il testo inserito; quest'ultimo può essere salvato anche quando viene abbandonato FKey.

Use — Attiva FKey e utilizza temporaneamente il testo inserito; abbandonando il programma, tale testo viene eliminato ed eventualmente sostituito da un testo precedentemente salvato.

Cancel — Attiva FKey ma non considera le modifiche appena apportate al testo. Viene riconosciuto soltanto l'ultimo testo salvato.

Quit — Chiude la finestra FKey disattivando quanto associato ai tasti funzione fino alla successiva esecuzione del programma. Lo stesso risultato si ottiene utilizzando l'opzione di menu Quit.

Avviando successivamente FKey, la relativa finestra presenterà soltanto i testi in precedenza salvati.

5.3.4.1 Tool Type

Il programma FKey utilizza il Tool Type <tasto funzione>=<testo> cui è possibile attribuire un testo a ciascun tasto funzione. I parametri validi per <tasto funzione> da F1 a F10 e, per i tasti funzione ottenuti con Shift, da SF1 a SF10.



Le virgolette singole devono essere tralasciate, poiché vanno sostituite con il valore desiderato.

Le associazioni testo-tasto funzione così eseguite rispecchiano totalmente quelle indicate nella finestra FKey.

Pertanto, il testo inserito nella finestra appare nel riquadro dei Tool Type e viceversa.

5.3.5 IHelp

IHelp consente l'esecuzione dalla tastiera di operazioni solitamente effettuate con il mouse sui pulsanti delle finestre. Per lanciare IHelp, fare doppio click sull'icona corrispondente. Non appare alcuna finestra.

Qui di seguito sono riportate le operazioni eseguibili con IHelp e i tasti funzione inizialmente predisposti ad esse associati:

Richiama finestre [Preimpostazione- F1]
: Attiva e colloca in primo piano l'ultima finestra di applicazione dello schermo di Workbench. Riguarda soltanto le finestre di applicazione aperte da strumenti come ad esempio Clock. Le finestre dei dischi e dei cassetti non vengono considerate.

Ingrandisce finestra [Preimpostazione- F2]
: Attribuisce alla finestra attiva le dimensioni massime nei limiti dello schermo.

Riduce finestra [Preimpostazione: F3]	Attribuisce alla finestra attive le dimensioni minime.
Richiama schermi [Preimpostazione: F4]	Colloca in primo piano lo schermo posto più in fondo.
Zoom finestra [Preimpostazione: F5]	Ingrandisce la finestra attiva come se venisse selezionato il pulsante zoom.

Per uscire da IHelp, fare nuovamente doppio click sull'icona corrispondente, oppure aprire la finestra Exchange, scegliere IHelp dalla lista di scorrimento e infine selezionare il pulsante Kill.

5.3.5.1 Tool Type

Per assegnare alle operazioni di IHelp tasti funzione diversi da quelli predefiniti, si possono inserire gli appositi Tool Type nella finestra Information dell'icona IHelp. Ciascun Tool Type presenta un tasto o una sequenza di tasti equivalente all'argomento e all'operazione specifica.

I Tool Type validi e le operazioni corrispondenti sono:

CYCLE=	Richiama le finestre; per esempio, CYCLE=Shift C
MAKEBIG=	Accresce le dimensioni della finestra attiva; per esempio, MAKEBIG=Control Shift B
MAKESMALL=	Riduce le dimensioni della finestra attiva; per esempio, MAKESMALL=RAlt S
CYCLESCREEN=	Richiama gli schermi; per esempio, CYCLESCREEN=LShift Alt S
ZIPWINDOW=	Ingrandisce la finestra attiva; per esempio, ZIPWINDOW=RCommand Z

5.3.6 NoCapsLock

Questo programma permette di disattivare il tasto Caps Lock. I due tasti Shift continuano a funzionare, mentre il tasto Caps Lock è inefficace.

Per eseguire NoCapsLock, fare doppio click sull'icona corrispondente; ciò non comporta l'apertura di una finestra. Per uscire dal programma, fare nuovamente doppio click sull'icona, oppure aprire la finestra Exchange, scegliere NoCapsLock dalla lista di scorrimento e selezionare il pulsante Kill.

Capitolo 6. MEmacs

MEmacs, che significa MicroEmacs ed è pronunciato "M-E-MACS," è un editore di testo orientato schermo che si trova nel cassetto Tools del disco Extras2.0. Un editore di testo ha le funzioni di base di un elaboratore di testi, però non consente l'uso delle opzioni di formato di stile, quali il corsivo, la numerazione delle pagine o diversi tipi di caratteri.

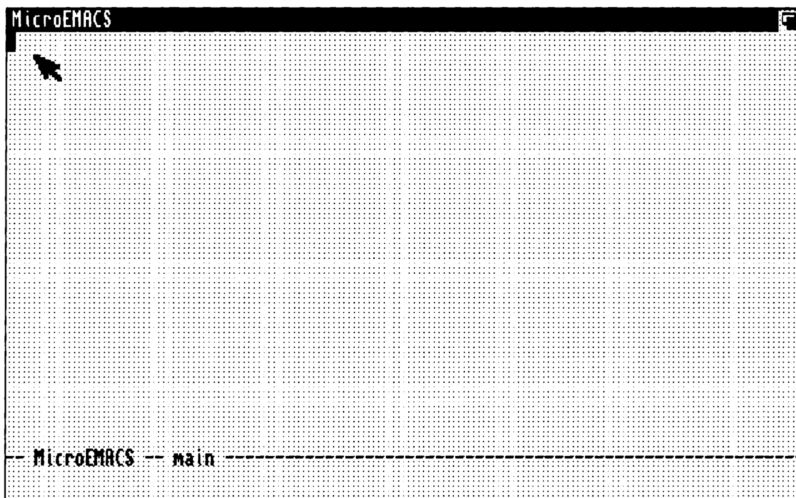
Con MEmacs si possono modificare uno o più file allo stesso tempo. Tuttavia, ogni file deve poter entrare in memoria nella sua integrità, quindi l'uso è limitato dalla memoria disponibile nel sistema e dalla dimensione del file.

Questo capitolo spiega:

- l'avviamento di MEmacs
- il movimento sullo schermo con MEmacs
- l'impiego dei menu per eseguire operazioni quali la copia parziale di un testo, o per effettuare ricerche e operazioni di sostituzione
- la creazione di **macro** per permettere una facile ripetizione di operazioni complesse

6.1 Uso di MEmacs

Per avviare MEmacs, fare doppio click sull'icona MEmacs nel cassetto Tool del disco Extras2.0. Apparirà dunque un nuovo schermo:



La linea in basso dello schermo visualizza il nome del **buffer** in uso attualmente. Un buffer è un'area di memoria (RAM) che MEmacs impiega per memorizzare il testo che si sta trattando. Quando un file già esistente in un buffer di MEmacs viene modificato, il contenuto del file non subisce cambiamenti finchè quest'ultimo non venga salvato. Tutte le modifiche sono fatte sulla *copia* del file che si trova nel buffer : il file originale non cambia.

Quando si apre MEmacs per la prima volta, il nome del buffer è "main". È possibile usare diversi buffer contemporaneamente, visualizzandone anche più di uno sullo schermo. Le opzioni di menu consentono di passare da un buffer all'altro. In qualsiasi momento, ciò che è visualizzato sullo schermo corrisponde esattamente a quanto si trova nel buffer.

MEmacs ha due modi di operare: normale e comandi. Quando MEmacs si trova nel modo normale, è possibile:

- spostare il cursore usando i tasti cursore
- spostare il cursore sul bordo della finestra tenendo premuto il tasto Shift e premendo il tasto cursore appropriato
- spostare il cursore premendo il pulsante di sinistra del mouse nel punto dello schermo desiderato
- inserire caratteri nella posizione corrente del cursore semplicemente digitandoli
- cancellare il carattere nella posizione corrente del cursore premendo Del
- cancellare il carattere a sinistra del cursore premendo Backspace

Si possono anche effettuare altre funzioni speciali come spiegato nella sezione sui menu e nel sommario dei comandi che segue.

Quando MEmacs si trova nel modo comandi, il cursore salta sull'ultima riga della visualizzazione e il programma domanda ulteriori informazioni. Il modo comandi viene abilitato attraverso le voci di menu spiegate più avanti.

La lunghezza delle righe che si possono modificare è limitata dal margine destro dello schermo; di solito è di 80 caratteri. Quelli che si trovano oltre il carattere più a destra della riga non vanno perduti, soltanto non appaiono sullo schermo. L'unico modo per vedere quei caratteri consiste nel dividere la riga o nel cancellare alcuni dei caratteri visualizzati. Quando vengono inseriti nuovi caratteri, è possibile continuare a digitarli dopo l'ultimo carattere a destra della riga, ma quanto viene scritto non verrà visualizzato sullo schermo.

6.2 Comandi di menu

MEmacs dispone dei seguenti menu:

Project	Contiene voci di sistema e voci basate su file.
Edit	Contiene comandi di editing dei buffer.
Window	Gestisce le caratteristiche delle finestre di MEmacs.
Move	Gestisce il posizionamento del cursore.
Line	Gestisce le operazioni basate sulla riga.
Word	Gestisce le operazioni basate sulla parola.
Search	Gestisce le opzioni di ricerca e di ricerca/sostituzione.
Extras	Gestisce il valore numerico degli argomenti e permette di eseguire una serie di operazioni come se fosse un comando speciale a sé stante.

La presente sezione spiega questi menu e i relativi comandi. A ciascuno dei comandi corrisponde un comando rapido dalla tastiera, indicato a destra della voce di menu. Nel menu, Ctrl è rappresentato da un accento circonflesso (^). Per esempio, la voce di menu Rename mostra ^XF come comando rapido. Si deve premere Ctrl-X-F.

Nel manuale i comandi rapidi dalla tastiera sono mostrati lungo il margine destro; per le sequenze di tasti viene usato il formato standard. Tuttavia, se viene mostrato un simbolo, è necessario premere Shift per creare tale simbolo. Per esempio, il comando rapido dalla tastiera per la voce di menu Set-Mark è Ctrl-@. Poiché il simbolo @ è creato premendo Shift-2, è necessario premere Ctrl-Shift-2; Ctrl-2 da solo non funziona.

6.2.1 Il menu Project

I comandi del menu Project, eccetto Visit-file, hanno un effetto sul buffer associato alla posizione corrente del cursore.

Rename (rinomina) **Ctrl-X-F**

Cambia il nome del file associato al buffer corrente. Questo comando è utile se vengono salvate delle versioni di un programma o di un file di testo durante il lavoro. È possibile utilizzare il comando Save per la prima versione, fare alcune modifiche, ridenominare il file associato al buffer e quindi salvare la nuova versione.

Quando viene selezionato Rename, MEmacs chiede:

```
New file name:
```

Se viene premuto Return senza specificare un nome di file, il buffer non è più associato a nessun file. È necessario specificare un nome affinché il buffer sia associato correttamente a un file.

Read-file (legge file) **Ctrl-X-Ctrl-R**

Sostituisce il contenuto del buffer corrente con il contenuto di un file. Quando viene selezionato Read-file, MEmacs sposta il cursore sull'ultima riga della visualizzazione e chiede:

```
Read file:
```

Specificare il percorso completo del file, compresi il nome del volume, la directory e il file, quindi premere Return. Il file viene caricato nel buffer corrente, sovrascrivendo i dati in esso memorizzati.

Se non si desidera caricare un file, premere semplicemente Return senza specificare un nome di file. In tal modo MEmacs ignorerà la richiesta e tornerà al modo normale.

Visit-file (apre file addizionale) Ctrl-X-Ctrl-V

Permette di lavorare con file addizionali, oltre al primo file aperto. È necessario lavorare già su un documento prima di poter aprire un file addizionale. Questo comando è utile per i programmatori che stanno creando un programma e vogliono estrarre informazioni da altri programmi o far riferimento ad essi.

Quando viene usato questo comando, MEmacs sposta il cursore sull'ultima riga e chiede:

```
Visit file:
```

Digitare il percorso completo del file e premere Return. MEmacs caricherà il file in un buffer, se esso non vi è già contenuto. Se il file addizionale da aprire si trova su un altro disco, AmigaDOS visualizza una finestra di richiesta che domanda di inserire quel disco particolare in una unità. Se il file si trova già nel buffer, MEmacs si sposta direttamente in quel buffer.

Insert-file (inserisce file) Ctrl-X-Ctrl-I

Inserisce il contenuto di un file nel buffer corrente. Quando viene dato questo comando, MEmacs sposta il cursore sull'ultima riga e chiede:

```
Insert file:
```

Specificare il percorso completo del file e premere Return. MEmacs lo caricherà nel buffer corrente una riga sopra alla posizione corrente del cursore.

Save-file (salva file) Ctrl-X-Ctrl-S

Scrive il contenuto del buffer corrente nel file associato a quel buffer. Il nome di file associato al buffer era stato determinato quando il contenuto di un file esistente era stato letto nel file o quando il file associato al buffer corrente era stato ridenominato.

Se nessun nome di file è specificato sulla riga dello stato, MEmacs indica `No File Name` (nessun nome file) e si rifiuta di salvare.

Dopo un salvataggio corretto, MEmacs usa l'ultima riga dello schermo per comunicare quante righe ha scritto sul file determinato.

Save-as-file (salva file come) **Ctrl-X-Ctrl-W**

Consente di specificare il nome di un file da associare a un buffer. Quando viene dato questo comando, MEmacs chiede:

```
Write file:
```

MEmacs sta chiedendo il nome del file in cui salvare il contenuto corrente del buffer. Fornendo un percorso completo e premendo Return, il buffer viene scritto in quel disco, directory e file (invece premendo Return senza fornire un nome, l'editore torna al modo normale). Sulla riga dello stato appare la notazione seguente:

```
File:<nomefile>
```

D'ora in poi il file sarà usato per salvare il contenuto corrente di questo buffer quando viene usato il comando Save.

Save-mod (salva modifiche) **Ctrl-X-Ctrl-M**

Scrive il contenuto di tutti i buffer modificati sul disco. Usare questa voce con prudenza per assicurarsi che non venga modificato accidentalmente un buffer associato a un file addizionale che è stato *aperto* ma che non si intende modificare.

Save-exit (salva ed esce) **Ctrl-X-Ctrl-F**

Salva tutti i buffer modificati, poi esce da MEmacs. Si tratta di una combinazione delle voci Save e Quit. Anche questa voce deve essere usata con prudenza (vedi la voce di menu Save-mod).

New-Cli **Ctrl--**

Fa apparire una nuova finestra di Shell (Spawn Window). Nella finestra è possibile dare tutti i comandi di AmigaDOS desiderati senza interferire con MEmacs. Per tornare a MEmacs, usare il comando ENDSHELL. La finestra di Shell scompare e MEmacs torna allo stato in cui si trovava in precedenza.

Cli-Command **Ctrl-X-!**

Permette di eseguire un comando AmigaDOS rimanendo in MEmacs. È simile all'esecuzione di un comando RUN in Shell.

Quando viene selezionata questa voce di menu, MEmacs sposta il cursore nella parte inferiore dello schermo e fornisce il carattere di richiesta !. Dopo di ciò è possibile digitare un comando AmigaDOS su questa riga. MEmacs sospende temporaneamente l'operazione e Amiga DOS esegue il comando. La visualizzazione del comando appare in un buffer temporaneo chiamato spawn.output.

Quit (abbandona) **Ctrl-C**

Esce da MEmacs. Se uno o più buffer sono stati modificati dall'ultima volta in cui sono stati salvati in un file, MEmacs avverte che esistono dei buffer modificati e chiede all'utente se vuole veramente uscire dall'editore:

```
Modified buffers exist, do you really want to exit? [y/n]?
```

MEmacs dà un'ultima possibilità per salvare il lavoro. Per non uscire è sufficiente premere Return, mentre per abbandonare l'editore premere Y e quindi Return.

Prima di abbandonare, è possibile controllare i buffer esistenti selezionando List-buffers (elenca buffer) nel menu Edit. MEmacs elenca i nomi associati ad ogni buffer e mostra un asterisco accanto a tutti i buffer che sono stati modificati dall'ultima volta in cui erano stati salvati su disco.

Vi sono dei casi in cui non si vogliono salvare tutti i buffer sui file di origine. Per esempio, si supponga di aver scritto un programma e aver copiato delle parti da altri programmi esistenti. Alcuni dei file addizionali aperti possono essere stati modificati accidentalmente

Se si usa provvisoriamente un vecchio programma come materiale di origine, probabilmente non si vuole distruggerlo. Una volta terminata l'elaborazione del nuovo programma, salvare il nuovo materiale e uscire da MEmacs senza salvare i buffer modificati del programma di origine.

Due comandi rapidi dalla tastiera alternativi per il comando Quit sono Ctrl-X-Ctrl-C e Esc-Ctrl-C.

6.2.2 Il menu Edit

I comandi del menu Edit influiscono sulle modifiche apportate ai buffer e ai file a questi associati.

Kill-region **Ctrl-W**

Cancella blocchi di testo dal buffer corrente e li salva in un buffer del comando Kill (il testo può essere riportato nel documento usando il comando Yank, descritto in seguito).

Se un blocco di testo è stato delimitato con il comando Set-mark (spiegato in seguito) e il cursore è stato posizionato lontano dal segnale di blocco, l'area tra quei due punti è considerata un blocco e può essere cancellata selezionando Kill-region.

È possibile utilizzare Kill-region anche per copiare un blocco da una sezione del buffer a un'altra. Delimitare il blocco, selezionare Kill-region, quindi *senza spostare il cursore*, selezionare immediatamente Yank. Il blocco verrà ripristinato nella posizione originale, ma vi sarà anche una copia del blocco nel buffer del comando Kill.

Se viene selezionato Kill-region ripetutamente in aree di testo diverse, senza usare il comando Yank, ogni segmento successivo eliminato con Kill viene *annesso* al buffer del comando Kill. Quando viene utilizzato Yank per la prima volta, esso segna la fine del buffer di Kill.

Yank **Ctrl-Y**

Copia il contenuto del buffer di Kill sulla riga immediatamente sopra alla posizione del cursore .Yank inverte il comando di Kill-region, ma non modifica il contenuto del buffer di Kill. Per questo motivo è possibile spostare ripetutamente il cursore in un altro buffer, selezionare Yank e copiare il contenuto del buffer di Kill. Però la volta successiva che viene eliminato un blocco di testo con Kill, il contenuto del buffer di Kill viene sostituito con il nuovo materiale e il contenuto precedente va perduto.

Kill-region e Yank sono spesso utilizzati insieme per spostare un testo da un buffer a un altro.

Set-mark **Ctrl-@**

Segnala la posizione del cursore. Quando viene selezionato Set-mark, la posizione del cursore è segnalata nel buffer corrente. Da quel momento in avanti, ogni altra posizione del cursore viene indicata con il termine dot. È possibile spostare il cursore avanti e indietro tra il mark e il dot (cioè tra la posizione del cursore specificata dall'utente e quella corrente) selezionando il comando Swap-dot&mark nel menu Move.

È possibile usare Set-mark per segnalare l'inizio di un blocco di testo da duplicare o spostare in un altro punto del buffer. Posizionare il mark sul primo carattere da includere nel blocco. Spostando il cursore attraverso il file una porzione di testo viene inclusa nel blocco.

Un'alternativa per Set Mark è il comando rapido dalla tastiera Esc--.

Copy-region **Esc-W**

Copia il contenuto dell'area delimitata dai segnali del blocco nel buffer di Kill. Questo nuovo testo sostituisce il contenuto precedente del buffer di Kill.

Upper-region **Ctrl-X-Ctrl-U**

Fa diventare maiuscolo il testo dell'intera area delimitata.

Lower-region **Ctrl-X-Ctrl-L**

Fa diventare minuscolo il testo dell'intera area delimitata.

List-buffers **Ctrl-X-Ctrl-B**

Divide la finestra del buffer corrente e fornisce un elenco dei buffer che MEmacs sta utilizzando correntemente. L'elenco ha quattro colonne. Per esempio:

C	Size	Buffer	File
*	17260	Emacs.doc	df1:Docfiles/Emacs.doc

I campi sono:

C	Visualizza un asterisco se il buffer è stato modificato dopo essere stato salvato su un file (la C sta per "changed", cioè modificato).
Size	Mostra quanti caratteri contiene il buffer.
Buffer	Mostra il nome dato al buffer. Se è stato letto un file, questo di solito è il nome del file stesso, meno il percorso completo.
File	Mostra il percorso completo del file in cui MEmacs scriverà il buffer se viene scelto Save-file oppure Save-exit mentre il cursore si trova in quel buffer.

Quando viene scelto List-buffers, la riga dello stato nella parte inferiore dello schermo visualizza `MEmacs-[List]`. Anche se List-buffers visualizza una finestra, non viene elencato come buffer utilizzabile. Modificando la finestra List-buffers, è possibile farla funzionare come qualsiasi altro buffer. Nel caso in cui la finestra List-buffers venga lasciata sullo schermo ma venga usata una finestra diversa per modificare i buffer elencati, la visualizzazione List-buffers non viene modificata continuamente per riportare le modifiche correnti. Per ottenere informazioni correnti, è necessario selezionare nuovamente List-buffers.

Select-buffer **Ctrl-X-B**

Permette di selezionare un buffer da modificare nella finestra correntemente selezionata. Quando viene scelto Select-buffer, MEmacs sposta il cursore sull'ultima riga e visualizza la seguente richiesta:

```
Use buffer:
```

È necessario fornire un nome uguale a uno di quelli mostrati nella lista List-buffers. Il buffer specificato sostituirà il contenuto della finestra correntemente selezionata.

Se viene specificato un nome che non si trova nella lista List-buffers, viene in pratica indicato a MEmacs di creare un nuovo buffer con quel nome. In questo caso, non vi è un nome di file associato al nuovo buffer e pertanto si deve cambiare il nome del file o selezionare Save-as-file quando si è pronti a salvare il contenuto del buffer in un file.

Premendo semplicemente Return, il comando invece viene ignorato.

Insert-buffer **Esc-Ctrl-Y**

Inserisce il contenuto di un buffer che ha già un nome nel buffer corrente sulla riga sopra alla posizione del cursore. Quando viene selezionato Insert-buffer, MEmacs chiede:

```
Insert buffer:
```

Digitare il nome del buffer da inserire e premere Return.

Kill-buffer **Ctrl-X-K**

Cancella il contenuto di un determinato buffer. MEmacs può modificare un file soltanto se l'intero file rientra nella memoria disponibile. Per far posto in memoria si può usare Kill-buffer oppure cancellare il contenuto di uno o più buffer. Questo comando riassegna la memoria del buffer al gestore della memoria, il quale la riutilizza.

Quando viene scelto il comando Kill-buffer, MEmacs visualizza la seguente richiesta:

```
Buffer to kill (delete):
```

Specificare il nome del buffer da cancellare. Non è possibile cancellare un buffer se il suo contenuto è visualizzato correntemente.

Justify-buffer **Ctrl-X-J**

Rimuove tutti gli spazi vuoti e le tabulazioni dal margine sinistro di tutte le righe nel buffer corrente. Il testo viene così riformattato in modo che sia allineato con i margini correnti.

Redisplay **Ctrl-L**

Ridisegna lo schermo.

Quote-char **Ctrl-Q**

Permette di inserire una lettera nel file di testo. Alcuni comandi rapidi dalla tastiera sono stati assegnati come caratteri di controllo di MEmacs (per esempio, i comandi rapidi dei menu). Se l'utente prova ad inserire un tale comando nel testo, MEmacs reagisce come se fosse stata scelta una voce di menu.

Per esempio, Ctrl-L indica a MEmacs di ridisegnare la visualizzazione, ma è utile anche come gestore della stampa per inserire un carattere di salto pagina. Selezionando Quote-char, il carattere che viene digitato successivamente viene considerato "letteralmente" da MEmacs e viene inserito nel file di testo, invece di essere trattato come comando di menu.

Per inserire il carattere di salto pagina, premere Ctrl-Q-Ctrl-L. MEmacs visualizzerà ^L sullo schermo (MEmacs utilizza l'accento circonflesso - ^ - per rappresentare Ctrl).

Mentre MEmacs manipola il buffer, la combinazione dell'accento circonflesso e del carattere viene trattata come un singolo carattere, sia da parte dei tasti cursore che da parte del contatore dei caratteri.

È anche possibile usare Quote-char per sostituire i tasti Return (Ctrl-M), Backspace (Ctrl-H) o Esc (Ctrl-[) nel testo specificando i tasti singoli, o per inserire qualsiasi altro carattere di controllo eventualmente necessario durante un comando macro. Anche Ctrl-Q può essere inserito digitandolo due volte. Il tasto Tab non può essere richiamato.

Un comando rapido dalla tastiera alternativo di Quote-char è Ctrl-X-Q.

Indent **Ctrl-J**

Sposta il cursore suila riga successiva, facendola rientrare automaticamente dello stesso numero di spazi della riga precedente.

I comandi alternativi dalla tastiera sono Help e Enter sul tastierino numerico.

Transpose **Ctrl-T**

Scambia le posizioni di due caratteri adiacenti. Il cursore deve essere posizionato sul carattere più a destra tra i due.

Cancel **Ctrl-G**

Interrompe l'esecuzione di un comando, come ad esempio la ricerca e la sostituzione con richiesta di conferma.

6.2.3 Il menu Window

Una finestra di MEmacs non è uguale a una finestra di Workbench. MEmacs divide lo schermo in più finestre sovrapposte, consentendo in tal modo di lavorare con un file singolo (buffer) in ogni finestra di MEmacs. Il menu Window permette di stabilire il modo in cui i buffer sono visualizzati sullo schermo.

One-window **Ctrl-X-1**

Trasforma il buffer corrente in una finestra singola a pieno schermo sullo schermo di MEmacs. Tutti gli altri buffer restano invisibili, consentendo di lavorare con il massimo spazio disponibile nel buffer corrente.

Split-window **Ctrl-X-2**

Divide a metà la finestra corrente, posizionando il buffer corrente in modo identico in entrambe le finestre risultanti. In tal modo è possibile lavorare contemporaneamente su due segmenti del buffer. Qualsiasi modifica apportata in una delle due finestre ha un effetto sull'intero buffer. Questo risulta utile quando l'utente vuole vedere quanto aveva scritto precedentemente nel documento, continuando però a lavorare in un punto successivo.

Next-window **Ctrl-X-N**

Sposta il cursore nella finestra successiva, rendendo possibile apportarvi modifiche.

Se il cursore è stato spostato nella finestra più in basso, esso si sposta automaticamente nella finestra più in alto.

Prev-window **Ctrl-X-P**

Sposta il cursore nella finestra precedente, rendendo possibile apportare modifiche ad essa.

Se viene selezionato Prev-window quando il cursore si trova nella finestra più in alto, esso si sposta nell'ultima finestra, quella più in basso.

Expand-window **Ctrl-X-Z**

Aggiunge una riga all'altezza della finestra corrente e contemporaneamente sottrae una riga dalla finestra adiacente.

Shrink-window **Ctrl-X-Ctrl-Z**

Sottrae una riga all'altezza della finestra corrente e contemporaneamente aggiunge una riga all'altezza della finestra adiacente.

Next-w-page **Esc-Ctrl-V**

Visualizza la pagina successiva della finestra adiacente. Per esempio, se l'utente ha diviso una finestra e sta lavorando in quella superiore, selezionando Next-w-page sposta il contenuto della finestra inferiore (quella in cui non sta lavorando) alla pagina successiva. Questo comando non dà la possibilità di apportare modifiche alla finestra, permette soltanto di visualizzarne il contenuto.

Prev-w-page **Ctrl-X-V**

Visualizza la pagina precedente della finestra adiacente. Se è visualizzata soltanto una finestra, questo comando visualizza la pagina precedente di quella finestra.

6.2.4 Il menu Move

I comandi del menu Move permettono di spostare il cursore rapidamente attraverso il buffer corrente.

Top-of-buffer **Esc-<**

Sposta il cursore sulla prima riga del buffer corrente.

End-of-buffer **Esc->**

Sposta il cursore sull'ultima riga del buffer corrente.

Top-of-window **Esc-,**

Sposta il cursore nella parte superiore della finestra corrente.

End-of-window **Esc-.**

Sposta il cursore nella parte inferiore della finestra corrente.

Goto-line **Ctrl-X-Ctrl-G**

Sposta il cursore su una riga determinata. Quando viene selezionato Goto-line, MEmacs sposta il cursore sul fondo dello schermo e chiede:

```
goto-line:
```

Indicare un numero di riga e premere Return; MEmacs sposta il cursore direttamente sulla riga specificata. Se viene specificato un numero di riga superiore al numero totale delle righe del buffer, MEmacs sposta il cursore sull'ultima riga del buffer.

Swap-dot&mark **Ctrl-X-Ctrl-X**

Inserisce un segnale (mark, o posizione del cursore specificata dall'utente) nella posizione corrente del cursore e sposta il cursore nel punto in cui il segnale è stato impostato. Se nella finestra non è stato impostato nessun mark, MEmacs risponde `No mark in this window` (non vi sono mark in questa finestra). Questo comando permette di spostarsi velocemente in e da un punto preimpostato del buffer. Selezionando nuovamente questa voce il cursore viene riportato nel punto in cui si trovava prima che venisse selezionato Swap-dot&mark per la prima volta.

Next-page **Ctrl-V**

Fa scorrere il testo all'interno della finestra verso la fine del buffer, di una finestra intera meno una riga. Il cursore viene riposizionato in modo che rimanga sullo schermo.

Prev-page **Esc-V**

Fa scorrere il testo all'interno della finestra verso l'inizio del buffer, di una finestra intera meno una riga. Il cursore viene riposizionato in modo che rimanga sullo schermo.

Next-word **Esc-F**

Sposta il cursore sul successivo carattere non alfanumerico, come ad esempio uno spazio o un segno di punteggiatura.

Previous-word **Esc-B**

Riporta il cursore sulla prima lettera della parola precedente.

Scroll-up **Ctrl-Z**

Fa scorrere il testo in alto di una sola riga.

Scroll-down **Esc-Z**

Fa scorrere il testo in basso di una sola riga.

6.2.5 Il menu Line

I comandi del menu Line permettono di spostare il cursore all'interno delle righe o tra di esse e consentono anche di effettuare operazioni su intere righe.

Open-line **Ctrl-O**

Divide la riga su cui è posizionato il cursore, in modo che il carattere su cui esso si trova venga a trovarsi in prima posizione sulla riga seguente. Questo comando lascia il cursore sulla riga di partenza in modo che sia possibile digitare nuovi caratteri partendo dalla sua posizione corrente.

Se viene selezionato Open-line per errore, basta premere Del per ricomporre la riga.

Kill-line **Ctrl-X-Ctrl-D**

Cancella la riga su cui si trova il cursore e inserisce il testo nel buffer di Kill. Se non è stato selezionato Yank dopo l'ultimo comando Kill, il testo viene *aggiunto alla fine* al testo esistente nel buffer di Kill.

Kill-to-eol **Ctrl-K**

Cancella il testo tra la posizione corrente del cursore e la fine della riga. Se non è stato selezionato Yank dopo l'ultimo comando Kill, il testo viene *aggiunto alla fine* al testo esistente nel buffer di Kill.

Start-of-line **Ctrl-A**

Sposta il cursore all'estrema sinistra di una riga.

End-of-line **Ctrl-E**

Sposta il cursore all'estrema destra di una riga. Se sono stati scritti più caratteri di quanti ne contiene la riga, sul margine destro della riga appare il simbolo del dollaro ($). Spostando il cursore alla fine della riga, esso viene posizionato *logicamente* sul carattere più a destra *anche se non si vede. Fisicamente* il cursore si trova sul simbolo del dollaro. Se viene utilizzato il tasto cursore a sinistra per spostare il cursore, è necessario premere il tasto tante volte quanti sono i caratteri nascosti prima che il cursore inizi effettivamente a muoversi.

Next-line **Ctrl-N**

Sposta il cursore di una riga verso il basso.

Previous-line **Ctrl-P**

Sposta il cursore di una riga verso l'alto.

Line-to-top **Esc-!**

Sposta la riga contenente il cursore nella parte alta della finestra.

Delete-blanks **Ctrl-X-Ctrl-O**

Cancella le righe vuote, partendo dalla posizione corrente del cursore e procedendo in avanti finché MEmacs arriva alla riga successiva contenente del testo.

Show-Line# **Ctrl-X-=**

Visualizza delle informazioni sulla posizione corrente del cursore. Per esempio:

```
Line 17 Column 1 (2%)
```

In questo esempio, il cursore si trova sulla diciassettesima riga di testo, nella prima colonna. Il numero indica la posizione del cursore in percentuale rispetto all'inizio del buffer. Se il cursore si trovasse sull'ultimo carattere del testo, la percentuale sarebbe uguale a 100.

6.2.6 Il menu Word

Il menu Word comprende delle voci che permettono di effettuare operazioni sulle parole.

Delete-forw **Esc-D**

Cancella il carattere sul quale è posizionato il cursore e tutti i restanti caratteri verso destra fino a che non viene trovato il successivo carattere non alfanumerico (cioè uno spazio vuoto, una tabulazione o un segno di punteggiatura).

Se il cursore è posizionato su uno spazio vuoto, deve essere spostato in avanti fino all'inizio di una parola per cancellare quella parola.

Delete-back **Esc-H**

Cancella tutti i caratteri a sinistra del cursore finché non trova il primo carattere di una parola. Il carattere sotto al cursore non viene cancellato.

Il comando rapido dalla tastiera corrispondente è Esc-Del.

Upper-word **Esc-U**

Trasforma una parola in maiuscolo, ad iniziare dal carattere su cui è posizionato il cursore e procedendo fino all'ultimo carattere.

Lower-word **Esc-L**

Trasforma una parola in minuscolo, ad iniziare dal carattere su cui è posizionato il cursore e procedendo fino all'ultimo carattere.

Cap-word **Esc-C**

Trasforma in maiuscolo il carattere sul quale è posizionato il cursore. Inoltre trasforma in minuscoli i caratteri a destra del cursore, fino alla fine della parola.

Switch-case **Esc-^**

Trasforma le lettere maiuscole in minuscole e viceversa, ad iniziare dalla posizione corrente del cursore e procedendo verso destra fino a raggiungere la fine della parola.

6.2.7 Il menu Search

Il menu Search consente di cercare nel buffer corrente delle stringhe di testo specifiche. Nella ricerca non è essenziale che le lettere siano maiuscole o minuscole. Tuttavia, usando l'opzione per la ricerca e la sostituzione del testo, il testo sostituito avrà lo stesso tipo di caratteri (cioè maiuscoli o minuscoli) di quello della stringa sostituita.

Search-forward **Ctrl-S**

Cerca in tutto il testo ad iniziare dalla posizione corrente del cursore, procedendo in avanti fino alla fine del buffer. Quando viene dato questo comando, MEmacs sposta il cursore sull'ultima riga dello schermo e visualizza la seguente richiesta:

```
Search:
```

A questo punto specificare la stringa di caratteri che MEmacs deve cercare e premere Return. Se la stringa viene trovata, MEmacs posiziona il cursore subito dopo l'ultimo carattere della stringa.Se invece MEmacs non trova la stringa, risponde `Not found` (non trovata).

Il comando rapido dalla tastiera corrispondente è Ctrl-X-S.

Search-backward **Ctrl-R**

Cerca in tutto il testo ad iniziare dalla posizione corrente del cursore procedendo a ritroso fino all'inizio del buffer. Questo comando funziona nello stesso modo di Search-forward.

Il comando rapido dalla tastiera corrispondente è Ctrl-X-R.

Search-replace — Esc-R

Funziona nello stesso modo di Search-forward, però consente di sostituire la stringa con un testo diverso. Quando MEmacs trova la prima occorrenza di una stringa specificata, visualizza la richiesta:

```
Replace:
```

È necessario specificare la stringa di caratteri che dovrebbe sostituire la stringa trovata. Ricordarsi che i caratteri appariranno maiuscoli o minuscoli a seconda di come sono stati digitati. Quando viene premuto Return, MEmacs cerca in avanti e sostituisce automaticamente la stringa di ricerca con la stringa di sostituzione. Una volta che MEmacs ha terminato l'esecuzione di questo comando, riporta un messaggio indicante il numero di occorrenze sostituite:

```
Replaced <xx>occurrences
```

<xx> rappresenta il numero di volte in cui la stringa è stata sostituita.

Query-s-r — Esc-Q

Funziona allo stesso modo di Search-replace, però consente di scegliere se sostituire ogni occorrenza della stringa. Quando viene selezionato Query-s-r, MEmacs chiede la stringa di ricerca, quindi chiede all'utente se vuole sostituirla:

```
Query replace:
```

Quando trova una stringa corrispondente, chiede all'utente se vuole modificarla:

```
Change string? [y/n/c/^G]?
```

Le opzioni sono: Y (sì), N (no), C (sostituisce tutte le occorrenze della stringa) e Ctrl-G (interrompe il comando). Queste opzioni forniscono la possibilità di gestire il procedimento di sostituzione. MEmacs, dopo aver terminato l'esecuzione di questo comando, riporta un messaggio indicante il numero di occorrenze sostituite:

```
Replaced <xx>occurrences
```

Fence-match **Esc-Ctrl-F**

Trova l'occorrenza più vicina del carattere di separazione che corrisponde a quello della posizione corrente del cursore. Un carattere di separazione è il carattere di chiusura che corrisponde alla:

parentesi tonda	(corrisponde a)
parentesi quadra	[corrisponde a]
parentesi graffa	{ corrisponde a }
virgoletta singola	< corrisponde a >

Scegliendo il comando Fence-match mentre il cursore si trova su una parentesi aperta, questo si sposta sull'occorrenza successiva di una parentesi chiusa.

Invece scegliendo Fence-match mentre il cursore si trova su un altro tipo di carattere, come ad esempio una lettera o un simbolo, il cursore si sposta sul carattere successivo dello stesso tipo. Per esempio, un asterisco corrisponde a un altro asterisco.

6.2.8 Il menu Extras

Il menu Extras contiene i comandi per comunicare a MEmacs come funzionare. Molti di questi comandi opzionali richiedono di specificare un argomento numerico prima di selezionare il comando stesso.Questo menu comprende anche diversi comandi **macro**. Un comando macro è una sequenza di comandi o di tasti che vengono eseguiti selezionando la voce di menu Execute-macro.

Set-arg Ctrl-U

Permette di specificare un argomento numerico per un comando. Quando viene dato questo comando, MEmacs chiede:

```
Arg: 4_
```

Se viene nuovamente selezionato Set-arg, MEmacs moltiplica il valore dell'argomento per 4.

Se viene premuto un tasto numerico (da 0 a 9), MEmacs accetta un argomento intero. Se viene premuto prima il segno meno, MEmacs accetta un argomento intero negativo, iniziando da -1.

Esempi: (ognuno è avviato premendo Ctrl-U)

Arg: -1	Premuto - come primo tasto
Arg: -23	Premuto - -2 -3 come sequenza di 3 tasti

MEmacs accetta il valore dell'argomento come tasto per qualsiasi operazione successiva. Per aggiungere 12 righe vuote nella posizione del cursore, specificare 12 come argomento, quindi premere Return. Per aggiungere 20 segni meno, selezionare 20 come numero di argomento, *non premere Return*, e premere il segno meno sulla tastiera.

NOTA: Non si deve usare il segno meno del tastierino numerico, in quanto è impostato su un valore diverso.

Per impostare uno dei parametri opzionali di MEmacs (descritti più avanti), selezionare il valore dell'argomento, *non premere Return*, quindi selezionare la voce di menu appropriata. MEmacs userà l'argomento per impostare il valore.

Se il comando non supporta parametri, MEmacs esegue il comando il numero di volte specificato.

Set **Esc-S**

Permette di scegliere vari parametri di MEmacs. Quando viene scelto Set, MEmacs chiede:

```
Set:
```

È possibile specificare uno dei parametri seguenti:

Screen	Posiziona la visualizzazione di MEmacs in una finestra di Workbench oppure in uno schermo personalizzato.
Interlace	Abilita o disabilita il modo interlacciato.
Mode	Produce un secondo testo di richiesta `Mode:;` è possibile specificare `cmode` (per modificare programmi c) oppure `wrap` (per consentire il ritorno a capo automatico quando il testo raggiunge una determinata posizione del cursore). Cmode effettua automaticamente l'operazione del comando Fence-match (trova i caratteri di separazione). Usare il modo + o il modo - per aggiungere o sottrarre un modo.
Left*	Determina il margine sinistro.
Right*	Determina il margine destro.
Tab*	Imposta l'incremento delle tabulazioni.
Indent*	Determina il rientro riga di ogni livello di annidamento (usato nel modo c).
Case	Abilita o disabilita le ricerche che tengono conto delle lettere maiuscole e minuscole; per predisposizione iniziale questo parametro è disabilitato.

Backup	Abilita o disabilita la funzione di backup di MEmacs. Le opzioni disponibili sono: ON (ridenomina il file corrente <nome-file>.bak e salva quel file di backup nella directory T:); SAFE (questa opzione controlla se un file esiste già nel buffer - in caso affermativo non sovrascrive il file esistente); e OFF (questa è l'opzione predefinita - MEmacs non effettua nessun backup).

**Ognuna di queste opzioni produce un carattere di richiesta di un argomento numerico, a meno che l'argomento numerico venga non specificato insieme all'opzione.*

Start-macro **Ctrl-X-(**

Indica a MEmacs di incominciare a registrare tutti i tasti premuti successivamente. Questo è un comando macro ed è usato congiuntamente ai comandi Stop-macro e Execute-macro.

Stop-macro **Ctrl-X**

Indica a MEmacs di interrompere la registrazione dei tasti.

Execute-macro **Ctrl-X-E**

Ripete i tasti e le selezioni di menu specificati tra Start-macro e Stop-macro. Questi vengono ripetuti come se l'intera sequenza fosse stata appena specificata.

Set-key **Ctrl-X-Ctrl-K**

Permette di ridefinire come macroistruzioni dalla tastiera tutti i tasti funzione, i tasti funzione usati insieme a Shift, il tasto Help o tutti i tasti del tastierino numerico. Ciò significa che se viene selezionato uno di questi tasti ridefiniti durante la registrazione dei comandi macro, la nuova definizione del tasto viene registrata nel comando. Per ognuno di questi tasti può essere registrata una definizione, comprendente una sequenza lunga fino a 80 tasti.

NOTA: Volendo inserire il comando Set-mark in una definizione di macro dalla tastiera, non è possibile usare il comando rapido dalla tastiera Ctrl-@, che non funziona correttamente quando è usato in un comando macro. Invece, si deve usare la forma alternativa corrispondente, cioè Esc--, che è accettabile nei comandi macro.

Quando viene scelto Set-key, MEmacs visualizza la richiesta:

```
key to define:
```

Premere uno dei 10 tasti funzione, Help o un tasto del tastierino numerico. MEmacs risponde:

```
def: [comandi]:
```

[comandi] visualizza i comandi correnti collegati a un determinato tasto. Specificare la nuova stringa di caratteri (fino a 80) alla quale si desidera far rispondere MEmacs quando viene premuto quel tasto. Premendo Return termina l'immissione dei dati.

Ricordarsi che quando vengono specificati dei comandi che comprendono i tasti funzione, per esempio Esc-< (va all'inizio del buffer), è necessario usare Quote-char (Ctrl-Q) per inserire correttamente il tasto nella definizione.

La tabella che segue contiene i valori predefiniti dei tasti funzione quando essi sono usati nei comandi macro.

Assegnazioni dei tasti funzione predefite		
Tasto	Assegnazione	Sequenza di tasti
F1	Replica una riga	Ctrl-A-Ctrl-K-Ctrl-Y-Ctrl-M-Ctrl-Y
F2	Cancella una riga	Ctrl-X-Ctrl-D
F3	Esegue una macro dalla tastiera	Ctrl-X-E
F4	Schermo successivo	Ctrl-V
F5	Schermo precedente	Esc-V
F6	Divide la finestra	Ctrl-X-2
F7	Finestra unica	Ctrl-X-1
F8	Fa scorrere la finestra verso l'alto	Ctrl-Z
F9	Fa scorrere la finestra verso il basso	Esc-Z
F10	Salva il file ed esce	Ctrl-X-Ctrl-F
Help	Inserisce una riga	Ctrl-J
Enter (tastierino numerico)	Inserisce una riga	Ctrl-J

I tasti dei numeri, il punto e il segno meno del tastierino numerico tornano ai valori normali della predisposizione iniziale (cioè il tasto 1 torna a 1, il tasto 2 torna a 2, ecc.).

Reset-keys **Esc-K**

Fa tornare tutti i tasti definiti con Set-key allo stato iniziale predefinito.

Execute-file **Esc-E**

Permette di eseguire un file di programma all'interno di MEmacs. Quando viene selezionato questo comando, MEmacs visualizza la richiesta:

```
File:
```

Specificare il nome del file al quale si vuole accedere. Questo file viene eseguito come file dei comandi di MEmacs.

Execute-line **Ctrl-[-Ctrl-[**

Imposta MEmacs sul modo comando. Quando viene scelto Execute-line, MEmacs visualizza:

```
execute-line:
```

È possibile specificare qualunque comando di menu e i relativi parametri digitandolo semplicemente dopo il testo di richiesta. È necessario usare lo stesso formato utilizzato nei menu, compresi i trattini; in caso contrario viene visualizzato un messaggio che avverte dell'errore del comando. Per esempio, questo è *sbagliato*:

```
execute-line: insert file <nomefile>
```

Bisogna digitare:

```
execute-line: insert-file <nomefile>
```

Il comando rapido dalla tastiera corrispondente a Execute-line è Esc-Esc.

6.3 Comandi non compresi nei menu



I tasti assegnati a una funzione possono essere utilizzati solamente per quella determinata funzione. Per esempio, qualsiasi tasto, o sequenza di tasti, utilizzabile come comando rapido per una voce di menu è assegnato e legato unicamente a quella voce di menu.

I seguenti comandi non sono stati installati nei menu e sono accessibili unicamente attraverso la tastiera.

Describe Key (descrive tasto) Esc-Ctrl-D

Indica se vi sono funzioni assegnate a un tasto o a una sequenza di tasti. Premendo Esc-Ctrl-D, MEmacs chiede il tasto da descrivere. Se viene digitata una sequenza di tasti, come ad esempio Ctrl-L o Esc-K, MEmacs risponde con la funzione corrispondente. In questo caso, Redisplay e Reset-keys rispettivamente.

Bind Key (assegna tasto) Esc-Ctrl-B

Permette di collegare un tasto a una funzione. Quando MEmacs chiede il tasto da assegnare, specificare la funzione (seguendo il formato usato nelle voci di menu) e poi il tasto o la sequenza di tasti. Per controllare se il tasto è stato assegnato correttamente, usare il comando Describe Key (Esc-Ctrl-D).

Unbind Key (toglie assegnazione tasto) Esc-Ctrl-U

Permette di far tornare allo stato precedente un tasto a cui era stata assegnata una funzione. Quando MEmacs chiede il tasto cui togliere l'assegnazione, specificare il tasto o la sequenza di tasti. MEmacs risponderà Key is not bound (il tasto non ha assegnazione).

Non è possibile togliere l'assegnazione ai tasti standard assegnati usati come comandi. Se viene usato Unbind Key con un tasto senza assegnazione, il messaggio Key is not bound (il tasto non ha assegnazione) non viene visualizzato.

Echo Esc-Ctrl-E

Visualizza la stringa scritta nella riga di comando. Questo comando viene solitamente usato durante la creazione o la modifica di file di routine di MEmacs eseguibili.

Move to Edge of Window
(sposta il cursore sul bordo della finestra) Shift-cursore

Tenendo premuti Shift e il tasto cursore, MEmacs sposta il cursore sul bordo superiore, inferiore, sinistro o destro dello schermo. Lo spostamento dipende dalla quantità di testo presente sullo schermo.

Delete the Next Character
(cancella il carattere successivo) **Ctrl-D**

Cancella il carattere che si trova nella posizione corrente del cursore. Equivale a premere Del.

Delete the Previous Character
(cancella il carattere precedente) **Ctrl-H**

Cancella il carattere a sinistra della posizione corrente del cursore. Equivale a premere Backspace.

Move to Next Line
(sposta il cursore sulla riga successiva) **Ctrl-M**

Inserisce un carattere di salto riga dopo la posizione corrente del cursore e sposta il cursore all'inizio della riga successiva.

Move x number of Characters
(sposta x caratteri) **Ctrl-F**
Ctrl-B

Permette di spostare il cursore avanti e indietro di un numero determinato di spazi. Il valore predefinito di questo comando è di un carattere.Tuttavia, è possibile stabilire un valore più alto usando Ctrl-U per impostare il valore dell'argomento. Premere Ctrl-F per spostare il cursore in avanti di un numero specifico di caratteri, oppure premere Ctrl-B per spostarlo indietro.

6.4 Come personalizzare MEmacs

Quando viene aperto, MEmacs cerca di leggere il contenuto di un file Emacs_pro per vedere se vi sono dei comandi da eseguire automaticamente. Si tratta di un modo pratico per salvare comandi, sequenze di comandi o stringhe di testo comunemente usate. È possibile avere diversi file Emacs_pro - un file di comandi globale usato ogni volta che MEmacs viene aperto e file locali più specializzati usati soltanto in certi esempi (il file Emacs_pro non esiste ancora, deve essere creato).

Per creare un file di comandi globale inserire il file Emacs_pro nel cassetto S:.



Il cassetto S non ha icona. Usare la voce di menu Show All Files per accedervi.

I file locali dovrebbero essere collocati nel cassetto contenente il file con il quale si vogliono utilizzare i comandi locali. Per esempio, per modificare un file dal cassetto Utilities dove si trova memorizzato anche il file Emacs_pro, i comandi contenuti in quest'ultimo saranno disponibili. Tuttavia, per modificare un file dal cassetto System, non sarà possibile servirsi dei comandi del file Emacs_pro memorizzato nel cassetto Utilities.

Quando sono presenti i file Emacs_pro sia locali che globali, il file locale ha la priorità sul file globale.

Per esempio la sequenza:

```
Set Case On
Set-Key F11 "Egregi Signori:"
Set-Key F12 "^S Workbench"
Set-Key F13 "^X^B"
```

effettua le assegnazioni seguenti:

Shift-F1	Scrive la stringa di testo Egregi Signori:.
Shift-F2	Cerca in avanti l'occorrenza successiva della parola Workbench (i comandi Set Case On nelle ricerche di testo tengono conto delle differenze tra lettere maiuscole e minuscole).
Shift-F3	Visualizza la lista dei buffer.

Ricordarsi che è necessario usare Ctrl-Q per specificare una sequenza Ctrl-tasto. Per esempio, per specificare il carattere ^S mostrato nell'esempio, è necessario premere Ctrl-Q-Ctrl-S.

Capitolo 7. Introduzione a AmigaDOS

Il presente capitolo presenta i concetti fondamentali di AmigaDOS, come ad esempio:

- l'organizzazione dei dati su disco
- l'uso di Shell e di alcuni importanti comandi di AmigaDOS
- le caratteristiche di Shell
- l'esecuzione di programmi mediante Shell
- la potenzialità dell'uso del Disco Ram

7.1 AmigaDOS

AmigaDOS significa **sistema operativo a dischi** di Amiga, che rende possibile lo svolgimento delle sue principali funzioni, come ad esempio:

- l'organizzazione dei dati o delle informazioni utilizzate e prodotte dai vari programmi in appositi file a struttura gerarchica
- l'immagazzinamento e l'utilizzazione dei dati contenuti nei dischi flessibili e in quelli rigidi
- la possibilità di eseguire più programmi contemporaneamente (il cosiddetto "multitasking")
- la creazione di un'interfaccia per dispositivi periferici come stampanti e unità disco

L'esecuzione di programmi applicativi, come elaboratori di testi, programmi di grafica o programmi sonori, gestendo le risorse dell'AmigaDOS.

È possibile comunicare con Amiga attraverso i **comandi** di AmigaDOS. Alcuni di questi comandi possono essere sostituiti da talune operazioni di Workbench, come nel caso di COPY (copia), RENAME (ridenomina) e FORMAT (formatta).Tutti i suddetti comandi possono essere immessi mediante una finestra apposita, la finestra **Shell**. Per utilizzare Shell è sufficiente aprire l'icona corrispondente dalla finestra del disco Workbench2.0, oppure si può digitare il comando NEWSHELL nella finestra di richiesta Execute Command (esegue comando).

Prima di passare ai comandi in questione, è opportuno conoscere il metodo di immagazzinamento dati di AmigaDOS, l'organizzazione dei file e i dispositivi utilizzati da AmigaDOS. Ciò verrà trattato nella sezione seguente.

7.1.1 Dispositivi

Un dispositivo, come ad esempio un disco flessibile, è l'unità principale di memoria di massa. Alcuni sistemi possono usare altri dispositivi, dischi rigidi o nastri magnetici, come unità di memoria di massa. Il sistema assegna un nome ad ogni dispositivo, ad esempio DF0: per l'unità a disco flessibile interna o RAM: per il disco a memoria ad accesso casuale (RAM). I nomi di unità non possono essere modificati dall'utente. Riferendosi ad un'unità flessibile tramite il nome di dispositivo è possibile accedere a tale unità senza tenere conto del disco che contiene.

Un altro metodo per accedere al disco è tramite il nome di volume, cioè il nome che appare sotto l'icona disco, ad esempio Workbench 2.0:. Indicando il nome di volume, il sistema riesce a localizzare il disco in una delle unità; nel caso in cui il disco non venisse individuato, appare una finestra di richiesta che chiede di inserirlo. Se esistono due volumi con la medesima denominazione, occorre precisare il nome del dispositivo, altrimenti il sistema sceglie a caso il disco a cui accedere.

Sia il nome di volume che il nome di dispositivo devono essere seguiti dai due punti (:).

7.1.1.1 Dispositivi periferici

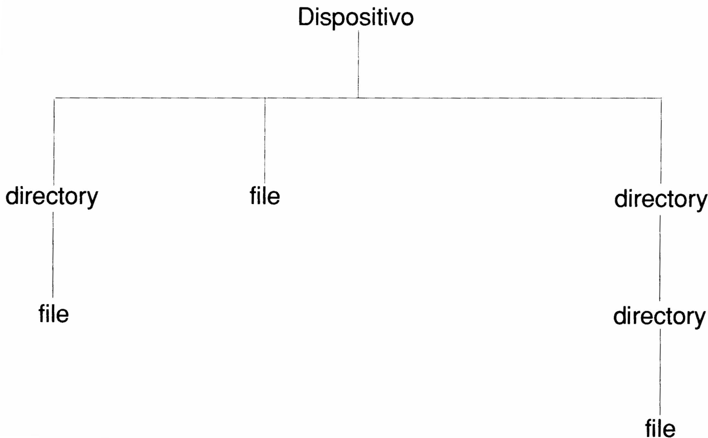
Oltre a denominare le finestre visualizzate sullo schermo, il sistema operativo infatti attribuisce un nome standard a ciascun dispositivo collegato alle porte del computer. Tali dispositivi sono adibiti solitamente alla ricezione di segnali come nel caso della stampa di un file o nell'invio di dati attraverso modem. I nomi standard per i dispositivi sono:

PAR:	Rappresenta un dispositivo qualsiasi, generalmente una stampante, collegato ad una porta parallela.
SER:	Rappresenta un dispositivo qualsiasi collegato ad una porta seriale, come una stampante o un modem.
PRT:	Indica la stampante selezionata mediante l'editore Printer contenuto nel cassetto Prefs.
CON:	Indica una console che utilizza una finestra in cui immettere e visualizzare dati. Un esempio di finestra console è costituito dalla finestra Shell.
*	Rappresenta la finestra corrente.
NIL:	Indica un pseudo-dispositivo usato comunemente per evitare la visualizzazione di segnali di uscita. Pertanto, i segnali inviati a NIL: vengono ignorati.

7.1.2 Le directory

Le directory sono la versione AmigaDOS dei cassetti Workbench.Le directory consentono di raggruppare e di classificare i file, agevolandone l'individuazione e l'elaborazione. Un disco vuoto appena formattato presenta un'unica directory, la **directory principale**. Un file salvato su un simile disco viene collocato nella directory principale (se il file dispone di una icona, questa appare nella finestra del disco). Tutte le directory create successivamente vengono racchiuse nella directory principale.

Oltre a contenere dei file, le directory possono comprendere altre directory, chiamate **subdirectory**, che analogamente ai cassetti rappresentano un ulteriore modo di strutturare i dati.



Le directory standard Workbench sono "assegnate" (usando il comando AmigaDOS ASSIGN) a dei nomi di dispositivo logici, come C:, SYSTEM:, UTILITIES:, S:, ecc. I programmi applicativi hanno spesso bisogno di accedere ai file contenuti in queste directory, e quindi la ricerca viene effettuata secondo un metodo standard . Dato che il nome ricercato corrisponde ad un dispositivo, C:, non è necessario che la directory C si trovi su un particolare disco. Questo concede maggiore flessibilità nell'archiviare i file e nell'attribuire un nome ai dischetti.

Ad esempio, la directory delle serie di caratteri del Workbench 2.0 è normalmente assegnata al nome di dispositivo FONTS:. Tuttavia, potrebbe non esserci sufficiente spazio sul disco Workbench2.0 per ulteriori serie di caratteri, quindi si possono mettere tutti i file delle serie di caratteri su un disco chiamato MyFonts. In questo caso, si potrebbe assegnare il dispositivo logico FONTS: al disco MyFonts. Un programma di applicazione cerca FONTS: quando ha bisogno di un file di serie di caratteri e viene così diretto al disco MyFonts. Se il disco MyFonts non è nell'unità disco al momento desiderato, una finestra di richiesta apparirà con le istruzioni per inserire il disco in una unità qualsiasi.Ulteriori nozioni concernenti il comando ASSIGN saranno trattate altrove in questo stesso capitolo.

7.1.3 I file

Un file costituisce l'unità di base dell'immagazzinamento dati di un computer, alla quale viene attribuito un nome. Tutti i programmi che vengono eseguiti e tutti i dati costanti utilizzati o creati da un programma non sono altro che dei file.

Su Workbench, i file sono rappresentati da icone strumento e icone progetto. Le icone strumento corrispondono ai file di programma, tali grafica o programma CAD. Le icone progetto corrispondono ai file di dati, alle informazioni create ed elaborate da programmi come file di testo e di grafica.

Le icone stesse sono rappresentate da file .info (pronunciato "punto info"). Ogni file o directory che ha un'icona ha anche un file .info, che contiene i grafici e i dati di posizione per l'immagine dell'icona, ed i dati Default Tool o Tool Type immessi nella finestra Informazione dell'icona.

7.1.4 I percorsi

Nell'usare lo Shell, bisogna caratterizzare i nomi dei file ai quali si vuole avere accesso. Per farlo correttamente, bisogna specificare il percorso completo di un file. Il percorso completo consiste nel nome del dispositivo o del volume seguito da due punti, dai nomi di tutte le directory che portano al file separati da una barra, e quindi il nome del file:

Dispositivo: Directory/Sottodirectory/Nomefile

Esempio: il percorso del file Clock nella directory Utilities del disco Workbench2.0 è:

Workbench2.0:Utilities/Clock

Se il disco del Workbench2.0: è un'unità a disco interna, si può anche battere:

DF0:Utilities/Clock

7.1.5 Denominazione di file e directory

I nomi scelti per i file e le directory possono contenere al massimo 30 caratteri. Nei nomi non si possono usare: i due punti (:), il punto e virgola (;), gli asterischi (*), le barre oblique (/), i punti interrogativi (?), gli apostrofi ('), i simboli di quantità o di sterlina (#), e di percentuale (%) (Questi caratteri sono spiegati nel paragrafo "Caratteri Speciali AmigaDOS" a pagina 7-21). Tutte le altre lettere e segni di punteggiatura sono permessi. Si possono avere file con lo stesso nome a condizione che siano in directory differenti.

Nel sistema di file di Amiga il carattere è indifferente. Se i nomi contengono lettere maiuscole, esse appariranno sullo schermo, ma non è necessario digitarle in maiuscolo per accedere al file o alla directory.
Esempio: `DF0:Textfile` è lo stesso che `df0:textfile`.

Evitare l'uso degli spazi nei nomi dei file. Se un nome contiene spazi, il percorso completo del file deve essere racchiuso tra virgolette. Esempio: per accedere ad un file chiamato Text File si digiterà:

```
"DF0:Text File"
```

Per evitare ciò, si può usare un punto (.) o una sottolineatura (_) come separazione. Bisogna essere estremamente attenti a non lasciare alcun spazio all'inizio o alla fine del nome. Non sarà possibile vedere lo spazio sullo schermo, ma AmigaDOS non riconoscerà il nome senza lo spazio.

Molti comandi AmigaDOS si servono di speciali **parole chiave** che identificano un argomento o specificano un'opzione del comando. Esempio: il comando LIST, che visualizza i contenuti di un disco o di una directory, ha la parola chiave FILES per limitare la visualizzazione soltanto ai file (escludendo directory o sottodirectory). Se un'incongruenza sorgesse tra un file o un nome di una directory e una parola chiave, si dovrà allora racchiudere il nome tra virgolette per assicurare che esso sia interpretato correttamente. Esempio, se si volesse impiegare LIST per vedere i contenuti di una tabella chiamata Files, si batterà:

```
LIST "Files"
```

Il sistema altrimenti lo interpreterebbe come il comando LIST FILES.

7.2 Principali comandi di AmigaDOS

Nella presente sezione viene presentato l'uso di Shell e di alcuni dei principali comandi di AmigaDOS, senza fornire una approfondita descrizione di ciascun comando; è possibile in tal modo conoscere le caratteristiche fondamentali di AmigaDOS.

7.2.1 Tipi di comandi

Esistono due tipi di comandi di AmigaDOS: i comandi su disco e i comandi interni. Prima di poter eseguire un comando su disco, è necessario innanzitutto che questo venga caricato dal disco Workbench usato per avviare il sistema ed occorre pertanto che questo sia già inserito in una unità (la maggior parte dei comandi basati su disco sono archiviati nella directory C:).

I comandi interni sono incorporati in Shell, che è archiviato in ROM, cosicché quando viene richiamato un comando interno, il sistema vi accede direttamente senza alcuna lettura da disco.

In diversi casi, i comandi di AmigaDOS corrispondono ad opzioni di menu o a programmi di Workbench. Spesso però risulta più rapido o più comodo eseguire i comandi dalla tastiera, anziché con il mouse.

In questo capitolo, i comandi AmigaDOS sono scritti in lettere maiuscole affinché siano distinguibili nel testo. Lo stile in cui digitare i comandi o i nomi dei file può essere indipendentemente maiuscolo o minuscolo, poiché in entrambi i casi esso viene ignorato da AmigaDOS.

Gli esempi seguenti illustrano quanto viene visualizzato da Amiga specificando determinati comandi.

7.2.2 Shell

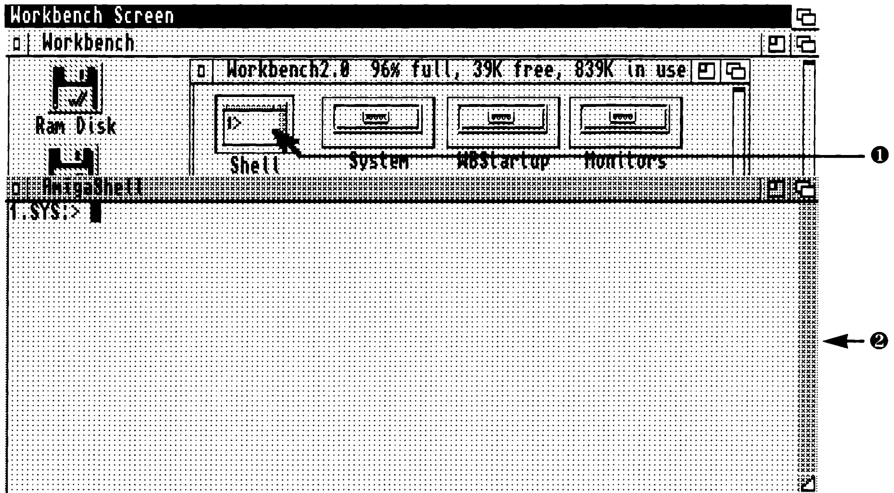
Si può comunicare con AmigaDOS attraverso Shell, una finestra in cui è possibile inserire dati. Le finestre Shell possono essere trascinate, ridimensionate, sovrapposte o ingrandite come qualsiasi finestra di Workbench. Tuttavia, non è consentito trascinare icone nelle finestre Shell o utilizzare il mouse come per l'esecuzione di determinate funzioni di Workbench (ad eccezione delle operazioni di "taglia e incolla" descritte nella sezione "Caratteristiche di Shell").

I comandi di AmigaDOS vanno digitati dopo un testo di **richiesta** seguito dal simbolo ">". Dopo aver immesso il comando in questione e le eventuali altre informazioni necessarie (come nomi di file o opzioni di comandi), premere il tasto Return. In tal modo, il comando viene eseguito da Amiga. Tutti i dati indicati dopo il testo di richiesta costituiscono la **riga di comando**.



Verificare che il disco con il quale si sta lavorando sia una copia del Workbench2.0 e non l'originale.

1. *Aprire una finestra Shell selezionando l'icona corrispondente nella finestra del disco Workbench2.0.*



❶ icona Shell
❷ finestra Shell

Appena viene visualizzato il testo di richiesta 1.SYS:>, è possibile immettere il comando desiderato. Il testo di richiesta di Shell varia a seconda del sistema utilizzato. In questa sede, viene rappresentato da 1>.

Una volta completata l'immissione della riga di comando, è necessario premere il tasto Return affinché il comando sia eseguito; dopo di ciò, riappare il testo di richiesta di Shell.

Alcuni comandi di AmigaDOS possono essere eseguiti da Workbench, senza dover aprire una finestra Shell. La voce Execute Command del menu Workbench determina la visualizzazione di una finestra di richiesta nella quale è possibile inserire un comando (consultare il Capitolo 2 "Operazioni fondamentali"). Quest'ultimo d'altra parte non permette l'esecuzione di più comandi alla volta.

Il comando DIR visualizza un elenco di tutti i file e di tutte le directory che si trovano su un disco o all'interno di un'altra directory.

2. ***Digitare DIR dopo il carattere di richiesta di Shell per visualizzare quanto segue:***

```
1>  DIR

Trashcan (dir)
Rexxc (dir)
Expansion (dir)
Libs (dir)
Monitors (dir)
WBStartup (dir)
Prefs (dir)
Fonts (dir)
C (dir)
Devs (dir)
S (dir)
L (dir)
Utilities (dir)
System (dir)
    .info                               disk.info
    Expansion.info                      Monitors.info
    Shell.info                          Prefs.info
    System.info                         Trashcan.info
    Utilities.info                      WBStartup.info
```

Un nome seguito dall'indicazione (dir) è una directory. Osservare come ciascun cassetto visualizzato nella finestra del disco Workbench2.0 disponga di una directory. Selezionando la voce di menu Show All Files, nella finestra del disco appaiono le icone cassetto di tutte le altre directory.

3. ***Per visualizzare un elenco di file contenuti in una directory, è sufficiente digitare DIR seguito dal nome della directory. Per esempio:***

```
1>  DIR Utilities

    .info                         Clock
    Clock.info                    Display
    Display.info                  Exchange
    Exchange.info                 More
    More.info                     Say
    Say.info
```

Viene così generato un elenco dei file e delle subdirectory collocati nella directory Utilities del disco Workbench2.0. È inoltre possibile specificare il nome di un disco o di una unità subito dopo l'indicazione DIR, in modo da visualizzare il contenuto di un determinato disco, come nel caso di `DIR DF0:` oppure `DIR Workbench2.0:`.

Desiderando ulteriori informazioni sui file e sulle directory che si trovano su un disco, si può utilizzare il comando LIST. Così facendo, oltre ai medesimi dati visualizzati mediante il comando DIR, appaiono le dimensioni dei file, i bit di protezione relativi sia ai file che alle directory, nonché la data e l'ora di creazione di questi ultimi. I bit di protezione validi per i file e le directory sono:

s	il file è un file di comandi (script)
p	il file è puro
a	il file è stato archiviato
r	il file può essere letto
w	il file può essere modificato
e	il file può essere eseguito
d	il file può essere cancellato

Se il valore logico di un bit di protezione è **vero**, la relativa lettera viene visualizzata; ciò significa che il bit è abilitato ed è utilizzato dal file. Pertanto, se il bit d è vero, il file può essere cancellato. Se invece il valore logico del bit

è falso, il bit risulta disabilitato e viene sostituito da un trattino (-). Pertanto, se il bit d è falso, il file non può essere cancellato.

4. *Per ottenere l'elenco con il contenuto del disco Workbench2.0, digitare:*

```
1>  LIST

Trashcan.info       1144----rwed     20-Jun-90   17:22:48
Trashcan             Dir----rwed     20-Jun-90   04:35:07
Rexxc                Dir----rwed     20-Jun-90   04:35:18
WBStartup.info       824----rwed     20-Jun-90   17:22:47
Utilities.info       824----rwed     20-Jun-90   16:03:05
System.info          824----rwed     20-Jun-90   17:22:47
```

L'esempio riporta una versione più ridotta rispetto a quanto visualizzato normalmente.

Analogamente al comando DIR, è possibile specificare il nome di una directory o di una unità a dischi dopo l'immissione di LIST, in modo da visualizzarne il contenuto.

Il comando LIST può inoltre essere usato per ottenere informazioni relative ad un file in particolare, come nel seguente esempio:

5. *Digitare:*

```
1> LIST System/Setmap

setmap              4112----rwed     20-Jun-90   17:21:41
```

Per ottenere informazioni più generiche sul computer, si può utilizzare il comando INFO che permette di visualizzare un elenco di tutti i dischi correntemente disponibili nel sistema. Alcuni di questi dati sono riscontrabili nella barra del titolo relativa alla finestra di un disco, come ad esempio la quantità di spazio disco utilizzata e quella ancora disponibile. In aggiunta a ciò, il comando INFO segnala la presenza di errori sul disco e l'eventuale protezione da scrittura di quest'ultimo.

6. ***Digitare INFO dopo il carattere di richiesta di Shell. Viene normalmente visualizzato quanto segue:***

```
1>  INFO

Unit    Size   Used   Free   Full   Errs  Status       Name
RAM:     17K     17      0   100%   0     Read/Write   Ram Disk
DF0:    879K   1723     35    98%   0     Read/Write   Workbench2.0


Volumes Available:
Ram Disk (Mounted)
Workbench2.0 (Mounted)
```

7.2.4 Creazione di una nuova directory

Il comando MAKEDIR consente di creare una nuova directory sul disco. L'uso di tale comando è analogo a quello della voce di menu New Drawer (nuovo cassetto). La differenza consiste nel fatto che una directory creata con MAKEDIR non presenta automaticamente una icona, la quale pertanto deve essere elaborata successivamente (vedi punto 9).

7. ***Per creare una directory denominata Testdir sul disco Workbench2.0, digitare:***

```
1> MAKEDIR Testdir
```

Ciò determina la creazione di una nuova directory, sebbene la relativa icona cassetto possa essere visualizzata soltanto dopo aver selezionato la voce di menu Show All Files.

Se si desidera associare una icona alla directory Testdir, si può utilizzare una copia del file .info di una qualsiasi delle icone cassetto esistenti. Ad esempio, per copiare l'icona relativa al cassetto Expansion si può copiare il file Expansion.info, utilizzando il comando COPY. In questo caso, occorre assicurarsi di specificare sia il nome del file da copiare (il file di origine) che il nome della copia (il file di destinazione).

8. ***Digitare:***

```
1> COPY Expansion.info Testdir.info
```

Così facendo, viene creata una copia del file Expansion.info denominata Testdir.info. Il nuovo file ottenuto viene associato alla directory Testdir, la quale dispone in tal modo di una propria icona cassetto nella finestra del disco Workbench2.0.

Oltre al file Expansion.info, viene copiata anche la posizione dell'icona; ciò significa che le icone Testdir e Expansion appariranno sovrapposte. Per ovviare all'inconveniente, si possono utilizzare le voci di menu Clean Up (ridisporre) e Snapshot (fissare).

È opportuno inoltre assicurarsi che l'icona copiata sia idonea al tipo di file o directory creato (cassetto, progetto o strumento), altrimenti potrebbero insorgere delle difficoltà nell'apertura di un file da Workbench.

7.2.5 Come cambiare la directory corrente

Può verificarsi la necessità di effettuare diverse operazioni all'interno di una directory, ad esempio copiare, ridenominare o cancellare dei file. Invece di indicare l'intero percorso comprensivo del nome della directory con i comandi, è sufficiente cambiare la **directory corrente** di Shell.

La directory corrente rappresenta per AmigaDOS il punto di riferimento di un dato Shell, come la finestra del cassetto selezionato di Workbench. In qualsiasi momento e in qualsiasi Shell sussiste sempre una directory corrente.

È necessario considerare due aspetti della directory corrente:

- La directory corrente è implicita e non occorre includerla nel percorso che conduce al file desiderato.
- La directory corrente è quella predeterminata ed è pertanto utilizzata da AmigaDos qualora non venga specificata una directory diversa.

Shell ricerca le informazioni desiderate a partire dalla directory corrente per poi proseguire nelle altre partizioni del disco. Quando viene aperta una finestra Shell, la directory corrente corrisponde di solito alla directory principale del disco di avviamento ed è denominata SYS:.

Per passare ad un'altra directory affinché diventi così la directory corrente, si può utilizzare il comando CD.

9. ***Affinché Testdir diventi la directory corrente, digitare:***

```
1> CD Testdir
```

A questo punto, inserendo i comandi DIR o LIST, è possibile visualizzare il contenuto della directory Testdir. Se si desidera operare su un dato file contenuto in Testdir, è sufficiente immettere il nomefile appropriato anziché il percorso completo.

La directory corrente costituisce parte del testo di richiesta di Shell, come nel caso di:

```
1.Workbench2.0:Testdir>
```

Ciò consente di sapere qual è la directory corrente prima di immettere un dato comando.

Indipendentemente dalla directory corrente, è sempre possibile richiamare un file contenuto in una directory diversa indicandone il percorso completo. La directory non cambia finché non viene utilizzato il comando CD. Il comando in questione può essere usato in base all'occorrenza ed è necessario tenere presente che ciascuna finestra Shell possiede una propria autonoma directory corrente.Shell utilizza il concetto di cambio di directory implicito.

Si può cambiare directory digitando il nome della nuova directory dopo il carattere di richiesta, in modo che Shell possa individuare il comando nel **percorso di ricerca** (il percorso di ricerca consiste di una serie ordinata di percorsi esaminati da AmigaDOS durante la ricerca di un comando). Se il comando da eseguire non viene individuato, il cambio della directory è automatico.

Durante l'immissione del nome della directory, è necessario accertarsi che quanto digitato sia in relazione con la directory corrente. Pertanto, se la directory corrente è quella principale, cioè Workbench2.0:, e viene digitato

```
1> Utilities
```

Shell ricerca un comando denominato Utilities. Non trovandolo, la directory Utilities diventa automaticamente quella corrente. Tuttavia, se si desidera ritornare alla directory principale, immettendo

```
1> Workbench2.0
```

AmigaDOS prosegue nella struttura ramificata delle directory alla ricerca di una directory denominata Workbench2.0. Non trovandola, AmigaDOS visualizza il messaggio Unknown command (comando non riconosciuto). Per risalire nella struttura delle directory, è opportuno digitare l'appropriato numero di barre oblique oppure l'intero percorso. Ogni barra sposta di un livello in alto nella directory. Per scendere alla base della directory, battere due punti(:).

7.2.6 Come cambiare il percorso di ricerca

Per immettere un comando senza dover digitare l'intero percorso, si può cambiare la directory corrente, oppure si possono aggiungere le directory desiderate al percorso di ricerca. La directory corrente rimane sempre all'inizio di tale percorso, mentre la directory C: risulta alla fine.

In genere, le varie directory vengono aggiunte al percorso di ricerca nella sequenza Startup, il file eseguito al momento dell'avviamento di Amiga. La normale sequenza Startup permette di inserire le directory System, Utilities, Prefs, S e Ram Disk nel percorso di ricerca predefinito. Automaticamente, AmigaDOS tenta di localizzare nella sequenza delle suddette directory un programma da eseguire. Se il file non viene individuato, appare il messaggio Object Not Found (file non trovato).

Mediante il comando PATH è possibile inserire tutte le directory desiderate nel percorso di ricerca, evitando in tal modo di digitare l'intero percorso. Indicando semplicemente il nome del file, AmigaDOS localizza il file corrispondente come se fosse stato immesso il percorso completo.

Ad esempio, se viene spesso utilizzato un programma denominato Spell contenuto nella directory Words su un disco etichettato English, si può inserire la directory English:Words nel percorso di ricerca. Pertanto, invece di specificare il percorso - English:Words/Spell ogni volta che si desidera eseguire il file Spell, disponendo di una ulteriore unità a dischi è possibile introdurvi il disco English e indicare la directory Words nel percorso di ricerca. In tal caso, occorre digitare

```
1> PATH English:Words ADD
```

Ciò permette di accedere al programma Spell, immettendo semplicemente la parola Spell nella riga di comando.

Se il comando PATH viene utilizzato da una finestra Shell, il percorso di ricerca riguarda soltanto tale finestra, nonché le finestre Shell da essa derivanti. Tutte le altre finestre Shell adottano il percorso di ricerca predefinito finché non viene usato il comando PATH. Per inserire una directory in maniera permanente nel percorso di ricerca, è necessario modificare i file User-startup e Shell-startup (l'editing di questi file sarà trattato altrove nel presente capitolo).

Se esistono due o più file con lo stesso nome contenuti in directory diverse del percorso di ricerca, AmigaDOS esegue sempre il primo file localizzato in base all'ordine di directory indicato nel percorso stesso. Per accedere agli altri file, occorre specificare per intero il relativo percorso.

7.2.7 Operazioni sui file

A questo punto, la directory Testdir risulta vuota. Per operare su un determinato file, è necessario copiare nella directory Testdir il file della sequenza di Startup contenuto nella directory S.

10. Per copiare il file della Startup-sequence, digitare

```
1> COPY S:Startup-sequence to Testdir/Textfile
```

Così facendo, viene creata una copia del file della Startup-sequence, che costituisce un nuovo file denominato Textfile e contenuto nella directory Testdir; invece, la sequenza Startup originale rimane nella directory S.

11. ***Per accertarsi che il comando COPY abbia funzionato, digitare***

```
1> DIR
```

Textfile risulta in tal modo contenuto nella directory Testdir.

Quando si opera sui file, vengono generalmente impiegati i comandi COPY, TYPE, RENAME e DELETE. Il comando COPY è già stato utilizzato per copiare la Startup-sequence nella directory Testdir. Nei seguenti punti verrà descritto l'uso degli altri comandi.

12. ***Il comando TYPE consente di visualizzare il contenuto di un file. Digitare***

```
1> TYPE Textfile
```

per visualizzare il contenuto del file indicato. Appare un testo che scorre alquanto velocemente sullo schermo. Premendo la barra spaziatrice è possibile fermare lo scorrimento; premendo il tasto Backspace, lo scorrimento riprende.

13. ***Per modificare il nome di un file, utilizzare il comando RENAME. Occorre specificare sia il nome precedente che quello da attribuire.***

```
1> RENAME Textfile Document
```

In questo modo, il nome del file Textfile diventa Document; il contenuto del file tuttavia rimane invariato.

14. ***Per cancellare un file dal disco, utilizzare il comando DELETE. Digitare***

```
1> DELETE Document
```

Il file Document viene così cancellato e la directory Testdir continua ad esistere, anche se è vuota.

Desiderando cancellare la directory Testdir, è necessario prima uscirne. A tale scopo, si può cambiare directory e risalire ad un livello più alto, rappresentato in questo caso dalla directory principale Workbench2.0.

15. L'immissione di una barra obliqua dopo il comando CD consente di spostarsi di un livello più in alto nella struttura gerarchica delle directory. Poiché si sta operando nella directory Testdir, occorre digitare

```
1> CD /
```

La directory corrente corrisponde ora alla directory principale Workbench2.0.

Se la directory corrente fosse ad esempio NewDisk:Testdir/Files, l'inserimento del comando CD / riporterebbe alla directory NewDisk:Testdir.

16 Per cancellare la directory Testdir, digitare ora

```
1> DELETE Testdir
```

La directory in questione risulta cancellata, mentre il file Testdir.info appare ancora nella directory principale del disco Workbench2.0.

17. Per cancellare anche il file Testdir.info, digitare

```
1> DELETE Testdir.info
```

A questo punto, il disco Workbench2.0 riassume il suo contenuto iniziale.

7.2.8 Operazioni sui dischi

Diversi comandi di AmigaDOS riguardano esclusivamente le operazioni sui dischi. Lavorando con Workbench, è possibile utilizzare la voce di menu Format Disk per eseguire la formattazione di un disco flessibile o di una partizione del disco rigido. La medesima operazione può essere effettuata attraverso una finestra Shell mediante un comando di AmigaDOS chiamato FORMAT, il quale richiede soltanto di specificare la locazione del disco vuoto e la denominazione del disco formattato.

18. Introdurre il disco Workbench2.0 nell'unità a dischi e digitare

```
1> FORMAT DRIVE DF0: NAME EmptyDisk
Insert disk to be formatted in drive DF0:
and press RETURN
```

(inserire il disco da formattare nell'unità DF0: e premere il tasto Return) Estrarre il disco Workbench2.0 e introdurre il disco da formattare nell'unità.



Evitare di premere il tasto Return prima di aver estratto il disco Workbench2.0 e di aver inserito il disco vuoto; in caso contrario, si rischia di formattare per errore il disco Workbench2.0.

Immettendo il comando FORMAT, è necessario indicare anche DRIVE e NAME; DRIVE si riferisce all'unità disco da usare, mentre NAME corrisponde al nome da attribuire al disco formattato.

Per modificare il nome di un disco, occorre utilizzare il comando RELABEL poiché RENAME riguarda soltanto i file e le directory.

19. Per modificare il nome Empty del disco appena formattato e attribuire il nome NewDisk, digitare

```
1> RELABEL EmptyDisk: NewDisk
```

NOTA: Se si dispone di una unità a dischi flessibili, occorre specificare il nome di volume del disco anziché il nome dell'unità. La specificazione di quest'ultimo determinerebbe la rinominazione di qualsiasi disco inserito nell'unità, con il rischio di rinominare per errore il disco Workbench.

Se il sistema è dotato di due unità a dischi flessibili o di una unità a disco rigido, si può specificare la denominazione dell'unità anziché il nome di volume. Ad esempio,

```
1> RELABEL DF2: NewDisk
```

Per copiare un disco mediante Shell, si può utilizzare il comando DISKCOPY. Se si dispone solo di una unità a dischi flessibili, il sistema segnala di volta in volta la necessità dello scambio di dischi, analogamente a quanto accadrebbe se venisse selezionata la voce di menu Copy. Tuttavia, tali segnalazioni costituiscono dei messaggi della finestra Shell che differiscono dalle indicazioni contenute nelle finestre di richiesta dotate dei pulsanti Cancel e Continue. Il punto 21 spiega come creare una copia del disco Workbench.

20. Digitare

```
1> DISKCOPY DF0: to DF0:
Place SOURCE disk (FROM disk) in drive DF0:
Press <RETURN> to continue
```

(introdurre il disco di origine nell'unità DF0: e premere il tasto Return per continuare)Utilizzando il comando DISKCOPY, è importante interporre la parola inglese "to" (verso) tra i nomi delle unità a dischi. Disponendo di due unità a dischi flessibili, si può immettere

```
1> DISKCOPY DF0: to DF2:
```

Si possono inoltre utilizzare i nomi di volume:

```
1> DISKCOPY Workbench2.0: to NewDisk:
```

7.2.9 Impostazione dell'orologio

Anziché utilizzare l'editore Time per impostare la data e l'ora, si può adoperare il comando DATE di AmigaDOS.

21. Per visualizzare la data e l'ora correnti, digitare

```
1> DATE
Tuesday 17-Apr-90 11:34:58
```

Se l'informazione visualizzata risulta errata, si può impostare la data e/o l'ora esatte dopo l'immissione del comando. Il formato valido per la data è DD-MMM-YY (giorno-mese-anno), mentre quello per l'ora è HH:MM:SS (ora:minuti:secondi).

22. Ad esempio, per impostare la data 22 luglio (July) 1992 e l'ora 12:34, è necessario digitare

```
1> DATE 22-JUL-92 12:34:00
```

Tuttavia, il comando DATE da solo non consente di salvare quanto impostato nell'orologio del software; pertanto, riavviando o spegnendo il computer, i dati inseriti andrebbero perduti. Se l'orologio del sistema è alimentato a pile, si può impiegare il comando SETLOCK per salvare l'ora nell'orologio hardware.

23. Digitare

```
1> SETCLOCK SAVE
```

7.2.10.Apertura e chiusura delle finestre Shell

Infine, i comandi NEWSHELL e ENDSHELL permettono rispettivamente di aprire e chiudere le finestre Shell.

24. Digitare

```
1> NEWSHELL
```

Viene visualizzata una seconda finestra Shell.

25. Per abbandonare tale finestra, assicurarsi che sia attiva e successivamente digitare

```
1> ENDSHELL
```

La finestra viene chiusa.

Altri due metodi per chiudere una finestra Shell consistono nel selezionare il pulsante di chiusura situato nell'angolo superiore sinistro, oppure nell'immettere la sequenza Ctrl-\. Procedere in uno dei due modi per chiudere la prima finestra Shell.

Nella presente sezione i comandi principali di Shell sono stati trattati in maniera superficiale, molti di essi però hanno opzioni più sofisticate di quelle trattate qui.

7.3 Caratteri speciali di AmigaDOS

AmigaDOS si serve di particolari caratteri per espletare speciali funzioni, come ad esempio l'inserimento di commenti nella riga di comando, la concordanza con una etichetta di caratteri e il reindirizzamento di un comando. Tali caratteri speciali verranno descritti nella presente sezione.

7.3.1 I caratteri della riga di comando

I seguenti caratteri possono essere inseriti nella riga di comando o nei programmi di routine.

Due punti (:)

I due punti vengono digitati immediatamente dopo un nome di dispositivo (DF0:), un nome di volume (Workbench2.0:) o una determinata directory assegnata (SYS:). Evitare di immettere uno spazio prima dei due punti o tra i due punti e la successiva indicazione del nome del file o della directory.

Barra obliqua (/)

La barra obliqua serve a separare le directory e i file indicati in un percorso.Lo stesso carattere speciale viene adoperato per risalire di un livello nella struttura della directory corrente

Punto e virgola (;)

Il punto e virgola viene usato per inserire commenti nella riga di comando. Tutto ciò che viene digitato dopo questo carattere è ignorato da AmigaDOS.

Asterisco (*)

L'asterisco costituisce un modo semplice per indicare la finestra corrente. Può essere utilizzato come argomento per le istruzioni FROM (da) o TO (a), oppure per sostituire un nomefile nel reindirizzamento, sia per sostituire l'origine dell'ingresso o la destinazione dell'uscita dei dati. (Il reindirizzo verrà trattato altrove in questa stessa sezione.)

Premendo la sequenza di tasti Ctrl-\, viene ripristinata l'origine predefinita dell'ingresso/uscita dati.

Accento grave (')

L'accento grave può essere impiegato per rendere eseguibili dei comandi all'interno di una stringa. Così, quando viene stampato un comando contenuto in una stringa, tale comando viene eseguito.

7.3.2 Concordanza con una etichetta di caratteri

Tale concordanza consente di specificare un nomefile mediante l'indicazione di particolari caratteri jolly da associare ai caratteri del nomefile, in modo da poter operare su più file utilizzando un unico comando. È possibile ad esempio copiare tutti i file i cui nomi iniziano con una determinata lettera o terminano con la medesima estensione o sono contenuti nella stessa directory di un comando.

Il tipo di concordanza viene stabilito attraverso una serie di caratteri jolly. Nell'elenco sottostante, <p> sta ad indicare che la concordanza riguarda la stringa composta da uno o più caratteri situata immediatamente dopo il carattere jolly.

?

Concorda con ogni carattere singolo. A?B comprende qualsiasi nome di tre lettere che inizi per A e termini per B, come AcB o AzB.

#<p>

Concorda con zero o più apparizioni di <p>. A#BC comprende qualsiasi nome che inizi per A, termini per C, e che abbia ogni numero di Bs in mezzo, così come AC, ABC, e ABBC. A#(BC) comprende qualsiasi nome che inizia per A seguito da qualsiasi numero di combinazioni BC, come ABC e ABCBC.

<p1>|<p2>

Concorda se <p1> o <p2> concordano a loro volta. Con A(B|D)C. Comprende ABC o ADC.

~<p>

Concorda con tutto escluso <p>. (~#?.info) comprende tutto escluso i file .info.

%

Concorda con la stringa nulla. A(B|D|%)#C comprende ABC, ADC, AC, ABCC, ADCC, ACCC, ecc.

La combinazione più frequente è #? (concorda con qualsiasi carattere), poiché permette di operare comodamente su un gruppo di file collegati tra loro, come ad esempio i file .info. Pertanto, per cancellare tutti i file .info contenuti nella directory Picture, si può digitare

```
1> DELETE Picture/#?.info
```

Prestare attenzione all'uso dei caratteri #?, poiché per errore si può cancellare l'intero contenuto di un disco.

Per rimuovere l'effetto speciale dei caratteri in concordanza con un'etichetta di ricerca e per trovare un carattere jolly, far precedere il carattere da un apostrofo ('). Esempio: '?, concorderà con ?, e '', concorderà con '.

7.3.3 Reindirizzamento

Le virgolette singole (<) e (>) possono essere utilizzate per reindirizzare l'input e l'output dei comandi in una destinazione diversa. In genere, la tastiera viene utilizzata per immettere l'input e la finestra Shell visualizza l'output. I caratteri di reindirizzamento permettono di impostare il sistema di input/output in un file o un dispositivo (stampante, modem, ecc.) specifici.

L'argomento di reindirizzamento può essere costituito dal simbolo < (imposta input) o dal simbolo > (imposta output), seguito dal nomefile o dalla denominazione del dispositivo. Ad esempio, l'output di console viene solitamente destinato alla finestra Shell. Digitando

```
1> DIR >Testfile DF0:
```

l'output viene reindirizzato nel file denominato Testfile e non appare sullo schermo. Osservare come l'argomento di reindirizzamento sia immesso prima di qualsiasi argomento di comando e come la relativa virgoletta singola sia solo preceduta e non seguita da uno spazio.

Procedendo in modo analogo, si può modificare l'origine dell'input designando un file anziché la tastiera e utilizzando il simbolo <, come per

```
1> DATE <Datefile ?
```

Il contenuto del file Datefile viene utilizzato come argomento per il comando DATE, il quale viene eseguito come se l'istruzione fosse immessa dalla tastiera.

Il reindirizzamento riguarda soltanto l'output di console di un comando e non i dati su cui opera quest'ultimo. Ad esempio

```
1> COPY >Log Picdir to PicsArchive: ALL
```

copia nel disco PicsArchive tutti i file contenuti nella directory Picdir. Tuttavia, l'elenco di file copiati viene inviato al file Log. È anche possibile reindirizzare l'output e aggiungere dati in un file esistente usando due simboli di output non separati da spazi (>>). Esempio:

```
1> Postscript >>Laser/Letter
```

Viene così eseguito il programma Postscript, il cui output viene aggiunto alla fine del file Laser/Letter.

7.4 Caratteristiche di Shell

Come spiegato nella precedente sezione, Shell permette di comunicare con AmigaDOS attraverso una particolare finestra, detta **finestra console**. Questa consiste in un'interfaccia di solo testo; ciò significa che vi si possono inviare segnali di input dalla tastiera. Non è consentito l'uso di icone in una finestra console. Le particolari caratteristiche di una finestra console possono essere così riassunte:

- Tranne i pulsanti per lo scorrimento, tutti gli altri pulsanti standard della finestra di Workbench possono essere utilizzati anche nella finestra Shell.
- Selezionando il pulsante zoom della finestra Shell, la finestra si espande fino a riempire l'intero schermo.
- Nella finestra Shell viene utilizzata la serie di caratteri System Default Text, definita dall'editore Font. Deve trattarsi di una serie di caratteri non proporzionali, come nel caso di Topaz o di Courier.
- I motivi di sfondo di Workbench non vengono visualizzati.

Si possono aprire contemporaneamente più finestre Shell, ognuna delle quali è indipendente dalle altre. Mentre vengono eseguiti dei comandi in una finestra Shell, è possibile immetterne ed eseguirne altri in una finestra Shell diversa.

Operando in ambiente Shell è possibile effettuare l'editing della riga di comando e ottenere la rivisualizzazione dei comandi. Si tratta di prestazioni che si servono dei tasti cursore per correggere errori di battitura o per rivisualizzare comandi precedentemente immessi.

7.4.1 Operazioni di editing

È possibile eseguire operazioni di editing nella riga di comando corrente mediante l'uso di particolari tasti o di particolari sequenze di tasti, come ad esempio i normali tasti utilizzati per l'elaborazione di testi, nonché varie sequenze comprendenti il tasto Ctrl. Riepilogando:

cursore a sinistra	Sposta il cursore di un carattere verso sinistra.
cursore a destra	Sposta il cursore di un carattere verso destra.
Shift-cursore a sinistra	Sposta il cursore all'inizio della riga.
Shift-cursore a destra	Sposta il cursore alla fine della riga.
Backspace	Cancella il carattere situato a sinistra del cursore.
Del	Cancella il carattere evidenziato dal cursore.
Ctrl-H	Cancella l'ultimo carattere (come Backspace).
Ctrl-M	Esegue la riga di comando (come Return).
Ctrl-J	Aggiunge un salto riga.
Ctrl-W	Cancella la parola situata a sinistra del cursore.
Ctrl-X	Cancella la riga corrente.

Ctrl-K	Cancella tutto ciò che è situato a destra del cursore sino alla fine della riga.
Ctrl-Y	Sostituisce i caratteri cancellati da Ctrl-K.
Ctrl-U	Cancella tutto ciò che è situato a sinistra del cursore fino all'inizio della riga.

Oltre all'editing della riga di comando, Shell consente di ottenere la rivisualizzazione dei comandi con cui è possibile richiamare dei comandi immessi precedentemente, modificarli e immetterli nuovamente.Per conservare temporaneamente le righe di comando, Shell utilizza un buffer da 2K. Il numero esatto di righe memorizzate varia a seconda della lunghezza delle stesse. Appena l'area di memoria del buffer è piena, vanno perdute le righe di comando immesse inizialmente, lasciando così spazio a quelle nuove. Per accedere al contenuto del buffer, si possono usare i tasti cursore in alto e cursore in basso:

cursore in alto	Si sposta a ritroso nel contenuto del buffer, visualizzando le prime righe immesse.
cursore in basso	Si sposta in avanti nel contenuto del buffer, visualizzando le ultime righe immesse.

È inoltre possibile individuare l'ultima immissione di un determinato comando mediante l'inserimento della relativa riga di comando, o semplicemente la parte iniziale della stessa, e l'uso della sequenza di tasti Shift-cursore in alto (oppure Ctrl-R). In questo modo, digitando DIR e premendo i tasti Shift-cursore in alto, viene richiamato l'ultimo comando con cui era stato visualizzato il contenuto di una directory. Invece, premendo la sequenza Shift-cursore in basso, il buffer visualizza una riga vuota corrispondente all'ultima riga in ordine cronologico.

Altri tasti e sequenze di tasti utilizzabili in Shell sono:

Barra spaziatrice (o qualsiasi carattere stampabile)	Interrompe l'output (ferma lo scorrimento).
Backspace	Riprende l'output (continua lo scorrimento).
Ctrl-C	Invia un comando BREAK all'operazione corrente (interrompe l'operazione).
Ctrl-D	Invia un comando BREAK ai file di comandi attualmente in esecuzione (interrompe il programma del file comandi).
Ctrl-S	Sospende l'output.
Ctrl-Q	Riprende l'output sospeso mediante Ctrl-S.

Un'ulteriore caratteristica di Shell è la battitura continua. Se si inizia a digitare mentre appare un output nella finestra Shell, la visualizzazione si interrompe per riprendere appena viene premuto il tasto Return; allora, l'ultima riga immessa viene utilizzata come prossima riga di input. Per riprendere la visualizzazione dell'output senza che la riga immessa venga eseguita, è necessario cancellare l'input; lo scorrimento del testo continua non appena viene cancellato l'ultimo carattere.

7.4.2 Copia e incolla

Un'altra caratteristica di Shell è costituita dalla possibilità di eseguire l'operazione "copia e incolla" che permette di copiare dei dati da una finestra console, di Shell o MEmacs e di inserirli altrove nella medesima finestra o in una diversa. Così, se viene utilizzato un editore di testo per creare un file di routine, è possibile utilizzare il comando DIR all'interno di uno Shell e trasferire nell'editore quanto visualizzato.

Per copiare e incollare dei dati evidenziare l'area di testo da copiare posizionando il puntatore all'inizio dell'area interessata, tenendo premuto il pulsante di selezione e trascinando il puntatore sino alla fine dell'area da copiare. Durante il trascinamento il testo viene evidenziato. Rilasciare il pulsante di selezione: l'area così prescelta rimane evidenziata. Premere soltanto Amiga-C per copiare in memoria il testo evidenziato.

Posizionare ora il puntatore nell'altra finestra console e fare click in corrispondenza del punto in cui si desidera inserire il testo. Premere la sequenza di tasti Amiga destro-V per incollare nella seconda finestra il testo della prima. Il testo può essere incollato ripetutamente muovendo il cursore nella zona desiderata e premendo soltanto Amiga-V.

7.4.3 Personalizzazione della finestra

Shell può fare uso del Tool Type WINDOW (finestra), il quale consente di determinare le dimensioni, la posizione e le altre caratteristiche della relativa finestra.

La formula valida del Tool Type è:

```
WINDOW=CON:x/y/larghezza/lunghezza/titolo/opzione
```

dove:

x	rappresenta il numero di pixel compresi tra l'estremità sinistra dello schermo e il margine sinistro della finestra
y	rappresenta il numero di pixel compresi tra l'estremità superiore dello schermo e il margine superiore della finestra
larghezza	costituisce la larghezza della finestra, espressa in pixel
lunghezza	costituisce la lunghezza della finestra, espressa in pixel

titolo	corrisponde al testo visualizzato sulla barra del titolo della finestra

Le opzioni valide sono:

AUTO	La finestra appare automaticamente quando vengono inseriti o visualizzati dei dati.
CLOSE	La finestra dispone di tutti i pulsanti standard, compreso il pulsante di chiusura.
BACKDROP	La finestra viene collocata sullo sfondo, dietro le altre finestre di Workbench. L'unico pulsante disponibile che appare sul bordo della finestra è il pulsante zoom. Questa finestra Shell non può essere riportata in primo piano.
NOBORDER	La finestra viene aperta, ma appare priva del margine sinistro e di quello inferiore. Sono disponibili soltanto i pulsanti zoom, di profondità e di dimensionamento; il pulsante di chiusura non può essere selezionato.
NODRAG	La finestra non può essere trascinata. Dispone soltanto dei pulsanti zoom, di profondità e di dimensionamento, ma non del pulsante di chiusura.
NOSIZE	La finestra è dotata soltanto del pulsante di profondità.

SIMPLE	Quando viene ingrandita la finestra, il testo si espande fino ad occupare lo spazio disponibile appena creato, consentendo in tal modo di vedere il testo precedentemente visualizzato mediante scorrimento. (Predisposizione iniziale per finestre Shell.)
SMART	Quando viene ingrandita la finestra, il testo non si espande fino ad occupare lo spazio disponibile appena creato.
WAIT	La finestra può essere chiusa soltanto mediante selezione del pulsante di chiusura.

Ad esempio, se si opera su uno schermo Hires e si desidera ingrandire la finestra Shell affinché occupi l'intero schermo, disporre di un pulsante di chiusura e inserire una denominazione per il titolo, è necessario utilizzare il seguente Tool Type:

```
WINDOW=CON:0/0/640/200/TestShell/CLOSE
```

Occorre tenere presente che se vengono indicati i valori per x e per larghezza, questi non possono essere maggiori della larghezza dello schermo. Allo stesso modo, la somma dei valori attribuiti a y e a lunghezza non può essere maggiore della lunghezza dello schermo.

7.5 Il file per l'avviamento di Shell

Ad ogni apertura di Shell, viene eseguito l'apposito file di avviamento contenuto nella directory S:. Questo file permette di personalizzare l'ambiente Shell, inserendo gli alias dei comandi e modificando il testo di richiesta di Shell.

7.5.1 Uso degli alias

Un **alias** rappresenta l'abbreviazione di un comando particolarmente lungo e/o frequentemente utilizzato. Gli alias possono essere locali o globali: quelli locali, inseriti in una finestra Shell, non sono riconosciuti dagli altri Shell; quelli globali vengono inseriti nel file di avviamento di Shell e sono perciò riconosciuti da tutti gli Shell.

Il formato di un alias è il seguente:

```
ALIAS <nome> <stringa>
```

<nome> corrisponde all'alias e consiste nel nome che si desidera immettere nel testo di richiesta di Shell per l'esecuzione di un comando. <stringa> corrisponde alla riga di comando da eseguire. Quando viene utilizzato <nome> nel testo di richiesta di Shell, <stringa> viene sostituito come se fosse stato immesso al posto del primo. Esempio:

```
ALIAS d0 DIR DF0:
```

Digitando d0, è possibile visualizzare il contenuto del disco introdotto nell'unità DF0:

<stringa> può contenere sia comandi che argomenti, ma è importante che inizi con un comando di AmigaDOS. L'alias va inserito immediatamente dopo il testo di richiesta; gli argornenti possono essere indicati nella medesima riga dopo l'alias.

7.5.2 Modifica del testo di richiesta

Il comando PROMPT permette di personalizzare il testo di richiesta di Shell. Il testo predefinito contiene il numero dell'elaborazione, un punto, la directory corrente, una virgoletta singola rivolta verso destra (>) e uno spazio:

```
1.SYS:>
```

Nel file di avviamento di Shell, ciò è rappresentato da:

```
PROMPT "%N.%S>"
```

dove %N rappresenta il numero dello Shell corrente, mentre %S rappresenta la directory corrente. La stringa completa è racchiusa tra virgolette doppie, in modo da includere lo spazio finale dopo il segno >.

Il testo di richiesta può contenere quanto desiderato, con o senza il numero dell'elaborazione e l'informazione della directory. Il testo di richiesta può persino contenere dei comandi di AmigaDOS, purché venga utilizzato il carattere dell'accento grave (‘).

7.6 Esecuzione dei programmi

Molti programmi possono essere eseguiti sia da Workbench che da Shell. Per eseguire un programma da una finestra Shell, viene generalmente immesso il nome corrispondente nel testo di richiesta (se il file del programma non si trova nella directory corrente o nel percorso di ricerca, occorre specificare l'intero percorso che conduce al file). Così facendo, AmigaDOS carica ed esegue il programma desiderato.

Determinati programmi consentono l'immissione di informazioni aggiuntive nella riga di comando dopo il nome del programma, come ad esempio il nome di un file per caricare o eseguire le opzioni. Questo procedimento prende il nome di passaggio di argomento (far seguire un comando da parametri).

Per esempio,

```
1> MEmacs
```

carica ed esegue MEmacs.

```
1> MEmacs S:User-startup
```

carica ed esegue MEmacs, aprendo automaticamente il file di avviamento User-startup nella directory S: come primo file da modificare.Tuttavia, il carattere di richiesta Shell scomparirà, e soltanto dopo essere usciti dal MEmacs sarà possibile impostare ulteriori comandi.

Un altro metodo per immettere il nome di un programma consiste nell'utilizzazione del comando RUN che permette di caricare ed eseguire un programma in modo non prioritario senza aprire una finestra Shell. Ciò significa che dopo aver avviato il programma appare il carattere di richiesta di Shell.Ad esempio, digitando

```
1> RUN MEmacs
```

viene avviato l'editore MEmacs ed appare il carattere di richiesta di Shell che consente perciò di inserire ulteriori comandi nella finestra Shell. Non sarà possibile chiudere la finestra Shell se alcuni programmi lanciati da quella finestra sono ancora in funzione.

7.7 I programmi di routine

Un file di routine, noto anche come file di comandi, consiste in un file di testo contenente un elenco di comandi che appaiono su righe diverse nel medesimo modo in cui apparirebbero dopo diversi caratteri di richiesta di Shell. Un programma di routine può essere creato mediante un qualsiasi editore capace di salvare i file in formato ASCII.

I programmi di routine risultano particolarmente utili nelle operazioni ripetitive e/o complesse. Talvolta, si rende necessario effettuare la stessa operazione in un numero elevato di file. Anziché immettere ciascun comando singolarmente, si può creare un programma di routine che ripeta il medesimo comando sostituendo soltanto il nomefile opportuno in ciascuna riga di comando.

Ad esempio, dovendo ridenominare parecchi file, si può utilizzare il seguente programma di routine:

```
RENAME section1 chap1.1
RENAME section2 chap1.2
RENAME section3 chap1.3
RENAME section4 chap1.4
RENAME section5 chap1.5
RENAME section6 chap1.6
RENAME section7 chap1.7
RENAME section8 chap1.8
```

In questo esempio, i file vengono considerati contenuti nella directory corrente di Shell. Se così non fosse, sarebbe necessario specificare il percorso completo che conduce al file desiderato.

Una volta creato, un programma di routine viene eseguito attraverso il comando EXECUTE. Digitando EXECUTE <programma di routine> dopo il carattere di richiesta di Shell, viene comunicato al sistema di leggere ciascuna riga ed eseguire il relativo comando. Se è attivato il bit di protezione s (programma di routine), è possibile digitare il nome del programma di routine senza la previa immissione del comando EXECUTE.

7.7.1 La sequenza Startup

Ad ogni avviamento del computer Amiga, viene eseguito il file di routine della sequenza Startup situato nella directory S:. Tale file permette di impostare i parametri dei dispositivi, di creare degli alias e di svolgere altre funzioni normalmente effettuate dai comandi di AmigaDOS.

La sequenza Startup e gli altri file di avviamento contenuti nella directory S: possono essere facilmente modificati, in modo da personalizzare alcuni aspetti del sistema usato. Oltre a consentire prestazioni di grado tecnico elevato, tali file rendono possibile l'esecuzione di programmi durante l'avviamento, la visualizzazione di particolari messaggi introduttivi, nonché l'apertura automatica di una finestra Shell nello schermo di Workbench.

Come regola generale, è preferibile non modificare il file originale della sequenza Startup. È più opportuno creare un nuovo file denominato User-startup che contenga i dovuti comandi aggiuntivi. La sequenza standard Startup ha il compito di controllare la presenza del file User-startup nella directory S: e una volta trovato lo esegue.

Se è effettivamente necessario apportare delle modifiche al file della sequenza Startup, accertarsi che il disco su cui si opera sia una copia del disco originale di Workbench. Se viene commesso un errore, l'esecuzione della sequenza Startup viene interrotta e rimane soltanto il carattere di richiesta di Shell. A seconda che l'errore si sia verificato prima o dopo l'inserimento del comando LOADWB, l'accesso ai menu o alle icone del programma può essere negato. Durante la modifica del file User-startup , è necessario tenere presente quanto segue:

- Assicurarsi di aver compreso la sintassi relativa alla corretta immissione dei comandi. I comandi da inserire in una sequenza Startup possono essere prima sperimentati in una finestra Shell. Se un comando funziona in maniera adeguata in tale finestra, molto probabilmente produce gli stessi effetti nella sequenza Startup.
- Prestare attenzione all'ordine dei comandi in un programma di routine. Alcuni comandi possono essere inseriti ovunque. Invece, nell'immissione di comandi relativi a directory e file particolari, è necessario accertarsi che questi ultimi effettivamente esistano.
- Inserire a piacimento nei programmi di routine i commenti desiderati. Se viene digitato il punto e virgola alla fine di una riga di comando, le informazioni che seguono vengono ignorate da AmigaDOS e servono soltanto da commento per descrivere l'operazione effettuata.

Nella presente sezione vengono descritte alcune semplici modifiche che possono essere apportate ai file startup per l'avviamento. Assicurarsi che tali modifiche vengano effettuate su una copia di backup del disco Workbench.

Per aprire automaticamente una finestra Shell, inserire quanto segue nel file User-startup

```
cd SYS: ; Si può anche utilizzare cd RAM:
NewShell CON:0/0/640/200/AmigaShell/CLOSE
```

È possibile indicare qualsiasi denominazione al posto di AmigaShell.

Se il computer viene sempre avviato attraverso un disco flessibile introdotto in una unità esterna, si possono inserire percorsi e nomi di dispositivi logici aggiuntivi nel file User-startup. Ad esempio, avviando il sistema con il disco Extras2.0 nell'unità DF2:, si può inserire

```
PATH Extras2.0: ADD
```

Alcuni comandi ulteriori che sono spesso aggiunti al file User-Start up sono illustrati nella sezione seguente, "Per sistemi dotati di una sola unità disco"

7.8 Sistemi dotati di una sola unità disco

Se il computer utilizzato dispone soltanto di una unità a dischi flessibili, risulta necessaria una serie di scambi di dischi durante le varie operazioni. AmigaDOS è un sistema operativo a dischi e pertanto deve caricare i propri comandi dal disco Workbench prima di poterli eseguire.

Se occorre utilizzare un file situato su un altro disco, come ad esempio un disco dati contenente file di testo, risulta necessario un frequente scambio di dischi. Si deve innanzitutto introdurre il disco Workbench in modo che Amiga possa leggere l'informazione relativa al comando; in seguito, si può inserire il disco dati cosicché il comando possa essere eseguito. Pertanto, la ridenominazione di un file contenuto in un disco dati comporta la lettura del programma RENAME dal disco Workbench e il successivo inserimento del disco dati, in modo che il file possa essere ridenominato.

Due comandi di AmigaDOS, come RESIDENT e ASSIGN, consentono di ridurre al minimo il numero di scambi da eseguire. Questo argomento verrà trattato nelle sezioni che seguono.

Un altro metodo per ridurre la quantità di scambi consiste nell'utilizzare Ram Disk, come descritto nella sezione "Ram Disk" a pag. 7-45.

7.8.1 Creazione di comandi residenti

Diversi comandi importanti di AmigaDOS sono interni e non necessitano di essere caricati dal disco. Sebbene sia impossibile rendere interno un comando, si possono tuttavia creare dei comandi residenti in modo che durante la loro utilizzazione non occorra disporre del disco Workbench nell'unità a dischi. Quando vengono creati dei comandi residenti, il programma viene copiato nella memoria disponibile di Amiga. Appena il comando viene richiamato, la relativa informazione viene utilizzata dalla memoria invece di essere letta dal disco, accelerando in tal modo l'intera operazione.

Per rendere residenti i comandi viene impiegata la memoria. In teoria, sarebbe opportuno rendere residenti solo quei comandi usati con maggiore frequenza, altrimenti si rischia di sottrarre memoria RAM più adeguatamente utilizzabile per altri programmi. Per determinare approssimativamente la quantità di memoria necessaria per rendere residente un comando, si può adoperare il comando LIST. Per esempio,

```
1> LIST C:COPY

Directory "Sys:C" on Monday 25-Jun-90
copy      3552 --p-rwed    20-Jun-90          17:22:02
```

Le dimensioni del file appaiono a destra del nomefile. In questo caso, il comando COPY consiste di 3552 byte. Ciò corrisponde alla quantità di memoria RAM che verrebbe utilizzata se venisse creato il relativo comando residente.Il bit puro di protezione di un comando deve essere impostato in modo da renderlo residente.

In un sistema dotato di solo 512K di memoria RAM, si desidera probabilmente rendere residenti i comandi DELETE, INFO e RENAME. Disponendo di memoria aggiuntiva, si possono inoltre creare i comandi residenti di MAKEDIR, DISKCOPY e FORMAT. Per rendere residente un comando, battere RESIDENT seguito dal percorso del comando. I comandi RESIDENT possono essere aggiunti al file d'avviamento dell'utente. Esempio: per rendere residenti DELETE, INFO e RENAME, si aggiungeranno le seguenti linee:

```
RESIDENT C:DELETE
RESIDENT C:INFO
RESIDENT C:RENAME
```

È opportuno comunque rendere residenti i comandi usati con particolare frequenza. È inutile creare i comandi residenti di ADDBUFFERS, BINDBUFFERS o LOADWB, poichè questi vengono eseguiti soltanto durante la sequenza di avviamento.

Per ulteriori chiarimenti sull'esatto formato e sulle opzioni disponibili del comando RESIDENT, fare riferimento alla sezione "RESIDENT" del Capitolo 8.

7.8.2 Uso dell'opzione PATH del comando ASSIGN

Un altro metodo per ridurre al minimo la quantità di scambi di dischi consiste nell'uso dell'opzione PATH del comando ASSIGN. Normalmente, AmigaDOS ricerca i comandi, i programmi di gestione dei dispositivi, le librerie e in generale il software di sistema necessario nel disco di avviamento originale.

Se l'unità a dischi flessibili contiene un disco diverso, appare una finestra di richiesta che invita all'introduzione del disco originale appropriato. Il messaggio appare anche qualora il disco correntemente inserito includa il file necessario. L'opzione PATH del comando ASSIGN consente la localizzazione dei file opportuni contenuti in qualsiasi disco inserito nell'unità designata.

Per adoperare l'opzione PATH, è necessario indicare i seguenti comandi nel programma di routine di User-startup:

```
ASSIGN C: DF0:C PATH
ASSIGN L: DF0:L PATH
ASSING LIBS: DF0:Libs PATH
ASSIGN DEVS: DF0:Devs PATH
ASSIGN FONTS: DF0:Fonts PATH
```

In tal modo, possono essere utilizzati dischi diversi e non necessariamente l'originale. Inoltre, le directory del sistema possono essere copiate sui dischi delle applicazioni, qualora ciò fosse richiesto.

7.8.3 Come creare spazio sul disco Workbench

Poiché il disco Workbench risulta già pieno, è inutile tentare di aggiungervi ulteriori programmi, come quelli relativi a nuove serie di caratteri o alla gestione della stampante. Si può perciò eliminare alcuni file dal disco in questione, in modo da creare lo spazio necessario per i file desiderati.

Tuttavia questa operazione comporta la cancellazione di software di sistema dal disco Workbench e deve pertanto essere effettuata su una copia del disco Workbench e non sul disco originale; questo va conservato e utilizzato soltanto per ripristinare la copia di backup erroneamente modificata.

È opportuno prendere nota delle modifiche apportate ai dischi di sistema. Si può anche aggiungere un commento nel file User-startup del disco per mettere in evidenza il fatto che si tratta di una versione modificata di Workbench.

Se si desidera cancellare dei file dal disco Workbench2.0, è necessario iniziare dai file accessori, come ad esempio i programmi Clock e Exchange contenuti nella directory Utilities. Inoltre, se le impostazioni di Preferences non vengono variate spesso, si possono eliminare i singoli editori di Preferences situati nella directory Prefs. Trasferendo tali programmi e le rispettive icone su un altro disco, si riescono ad ottenere circa 200K disponibili sul disco Workbench2.0.

Evitare di cancellare i programmi Display e More, la subdirectory Env-Archive di Prefs o l'intera directory Prefs, poiché le altre applicazioni potrebbero farne uso. Non trovando il file o la directory opportune, l'applicazione utilizzata potrebbe funzionare in modo anomalo.

Se si prevede di adoperare soltanto uno degli editori di AmigaDOS (ED, EDIT o MEmacs), si possono cancellare gli editori inutilizzati. Tuttavia, è necessario disporre almeno di un editore sul disco, nel caso in cui occorra modificare il file User-startup o eseguire velocemente alcune funzioni di editing. ED impiega circa 24K, mentre EDIT soltanto 14K. MEmacs è disposto sul disco Extra.

Se dopo la cancellazione dei suddetti programmi è necessario disporre di ulteriore spazio, si possono eliminare tutti programmi che permettono di far parlare Amiga, come DEVS:Narrator.device, LIBS:Translator.library e L:Speak-handler. Tuttavia, la cancellazione di tali file non è esattamente consigliabile, poiché non è sempre evidente da quale programma applicativo verranno utilizzati; ciò potrebbe comportare il manifestarsi di errori di software anomali ed inspiegabili. Eliminando i suddetti programmi si guadagnano altri 75K di spazio disponibile sul disco.

Infine, se risulta indispensabile disporre di altro spazio, si possono cancellare i file relativi al linguaggio di programmazione AREXX, ovvero REXXC:, System/RexxMast, System/RexxMast.info, LIBS:rexxsyslib.library e LIBS:rexxsupport.library, in modo da liberare altri 50K. Anche questa cancellazione non è particolarmente consigliabile, poiché molti programmi applicativi potrebbero necessitare di tali file.

Qui di seguito sono elencati tutti i file che non devono essere assolutamente cancellati.

- C:IPrefs
- DEVS:MountList
- DEVS:parallel.device
- DEVS:printer.device
- DEVS:serial.device
- LIBS:asl.library
- LIBS:Commodities.library
- LIBS:Diskfont.library
- LIBS:Iffparse.library
- S:Startup-sequence
- S:Shell-Startup
- L:Port-handler

Prestare molta attenzione alla scelta dei file da eliminare ed evitare di cancellare più file di quanto non sia necessario. Se non si conosce il contenuto e la funzione di un file, è preferibile tralasciarlo.

Si possono inoltre avere diversi dischi Workbench, ciascuno modificato per consentire ad Amiga di operare in maniera ottimale con i vari programmi.

7.9 Il disco RAM

RAM: corrisponde ad un'area della memoria interna di Amiga utilizzata come un disco su cui vengono immagazzinati dei dati ed è rappresentata dall'icona Ram Disk sullo schermo di Workbench. File, directory o anche interi dischi flessibili, se vi è sufficiente spazio disponibile, possono essere copiati e memorizzati temporaneamente su RAM:.

Le dimensioni di RAM: sono dinamiche e non superano mai quelle del contenuto. Pertanto, RAM: risulta sempre pieno al 100%. Tuttavia, le dimensioni massime sono limitate dalla quantità di memoria disponibile.

Il principale vantaggio nell'uso di RAM: è dato dalla sua velocità. Infatti, trattandosi di un dispositivo elettronico anziché meccanico, la memorizzazione e la ricerca di informazioni sono quasi contemporanee. D'altra parte, lo svantaggio di RAM: consiste nel fatto che i dati ivi immagazzinati vanno perduti appena il sistema viene spento o riavviato.

In genere, le applicazioni utilizzano RAM: per memorizzare temporaneamente i file elaborati durante l'esecuzione del programma, nonché i file di backup creati appena questo viene abbandonato. In questo modo, si evita di operare con vari dischi flessibili. RAM: può inoltre essere usato per l'immagazzinamento dei file sperimentali contenenti i programmi di routine, come destinazione di prova di un comando, oppure ogniqualvolta la creazione di un file su un disco flessibile dovesse risultare troppo lenta, rischiosa e inopportuna.

RAM: risulta particolarmente utile durante quelle operazioni che richiedono frequenti accessi al disco per la ricerca di gruppi di file collegati tra loro. Caricando un gruppo di file su RAM:, diventa possibile lavorare singolarmente sui file e poi ricopiarli sul disco flessibile ad operazione compiuta. In questo modo, si accede al disco flessibile soltanto due volte, accelerando notevolmente l'intero processo poiché tutte le altre operazioni vengono eseguite all'interno di RAM:.

Si supponga l'esistenza della directory Brushes contenente una trentina di file IFF, ciascuno dei quali deve essere modificato mediante un programma di grafica denominato Paint. Se si operasse esclusivamente attraverso l'unità a dischi flessibili, sarebbe necessario eseguire il programma Paint, caricare ciascun file singolarmente, modificarlo e infine salvarlo sul disco. Dovendo procedere allo stesso modo per tutti i file, si impiegherebbe parecchio tempo.

Invece, copiando i file IFF in RAM:, si può eseguire il programma Paint, caricare ciascun file direttamente da RAM:, modificarlo e infine salvarlo su RAM:. Una volta modificati tutti i file, l'intero gruppo può essere copiato nuovamente sul disco flessibile. In un sistema ad una sola unità a dischi flessibili, è possibile utilizzare RAM: per ridurre al minimo la quantità di scambi necessaria nel trasferimento di dati da un disco all'altro. Mentre i file vengono temporaneamente salvati su RAM:, si può lasciare il disco Workbench o il disco del programma nell'unità per poi utilizzarlo nel momento in cui i dati vengono salvati definitivamente sul disco.

Prestare attenzione all'uso di RAM: durante la memorizzazione di file importanti. In caso di interruzione nell'erogazione di corrente elettrica, di errore del software o di riavviamento del sistema, le informazioni immagazzinate su RAM: vanno perdute. Pertanto, prima di operare con RAM:, è opportuno eseguire delle copie di backup dei file importanti.

NOTA: Non è possibile copiare un disco su RAM: trascinandone l'icona sull'icona Ram Disk. È necessario invece aprire l'icona Ram Disk e trascinare l'icona del disco flessibile all'interno della finestra Ram Disk. In tal modo, viene creato un cassetto con la denominazione e il contenuto del disco flessibile.

7.10 Riepilogo dei comandi

Questa sezione comprende un piccolo sommario dei comandi AMIGADOS e alcuni esempi del loro uso. Esso illustra soltanto le opzioni base di ogni comando. La maggior parte dei comandi hanno opzioni più approfondite di quanto siano quelle qui illustrate. Per informazioni più dettagliate riguardanti l'uso dei comandi AMIGADOS si prega di rivolgersi a una libreria o ad un fornitore Commodore per una guida completa del AMIGADOS 2.0.

In questo sommario è usata la seguente punteggiatura:

<parentesi angolari>

Indica che bisogna attuare una sostituzione. Esempio: <nomefile> indica che bisogna fornire il nome del file desiderato . <n> indica che bisogna attuare una sostituzione numerica.

[parentesi quadre]

Racchiude un'informazione opzionale. Esempio: [FROM] indica che si può specificare la parola FROM nella linea di comando, senza che sia necessario.

{parentesi graffe}

Indica che si possono fornire diversi argomenti. Esempio: {dir} significa che per una directory si può specificare più di un nome.

|

Una barra verticale indica che tra tante opzioni se ne può scegliere solo una. Esempio: [CHIP|FAST|TOTAL] indica che si possono scegliere CHIP, FAST, o TOTAL, e le parole d'ordine sono facoltative.

I comandi sono catalogati secondo le loro funzioni: Gestione File, Gestione Sistema, Gestione Shell, Programma di routine dei Comandi.

Le descrizioni dei comandi sono presentati nel formato seguente:

COMANDO-Scopo del comando.
Parola chiave e opzioni

```
1>Esempio
```

7.10.1 Gestione dei file

COPY- copia i file o le directory.
[FROM]{<nome>}[TO]<nome>

```
1>COPY TestFile to Results
```

Questo crea una copia del TestFile e lo chiama Results.

```
1>COPY DF0:Paintings to DF1:Art
```

Questo crea una nuova directory sul disco nell'unità DF1: chiamata Art e copia l'intero contenuto della directory Paintings nell'unità DF0: sulla directory Art. Se la directory Art non fosse specificata nell'argomento TO, tutti i file nella directory Paintings nell'unità DF0: sarebbero copiati alla radice della directory nell'unità DF1:.

DELETE-Cancella i file o le directory.
{<nome>} [ALL]

```
1>DELETE Old-file
1>DELETE DF0:Documents ALL
```

Cancella la directory Documents e tutti i file e sottodirectory che vi sono contenuti.

DIR-visualizza una lista classificata di file e sottodirectory.
[<dir>]

```
1>DIR Workbench2.:Utilities
```

DISKCOPY-Copia il contenuto di un disco su un altro.
[FROM]<disk>TO<disk>

```
1>DISKCOPY DF0: TO DF1:
```

DISKDOCTOR-Tenta di riparare un disco danneggiato.
<unità>

```
1>DISKDOCTOR DF0:
```

ED-Avvia l'editore di testo ED.
<nomefile>

EDIT-Avvia l'editore di linea EDIT.
<nomefile>

FILENOTE-Unisce un commento ad un file.
<nomefile> [COMMENTO]

```
1>FILENOTE DF0:Cielo 2 "Cielo di mare con gabbiani"
```

JOIN-Concatena i file in un nuovo file.
{<nomifile>} AS <nomefile>

```
1>JOIN Chapter1 Chapter2 Chapter3 AS Manual
```

LIST-Elenca le informazioni concernenti le directory e i file.
[{dir|nomefile}]

1>LIST Workbench2.O:Utilities/Clock

```
Directory "System2.:Utilities" on Thursday 17-Jan-91
clock     13128rwed       21-Sep-91          18:6:43
```

LOCK-Determina lo stato di protezione dalla scrittura di un disco
<unità>[ON|OFF] [<parola di accesso>]

```
1>LOCK DF0:ON Oranges
```

Sarà possibile leggere il contenuto dell'unità DF0:, ma non sarà possibile apportare alcuna modifica al disco. Per sbloccare il disco bisogna digitare:

```
1>LOCK DF0: OFF Oranges
```

In questo esempio, Oranges è la parola d'accesso. Se essa non viene specificata, il disco non può essere sbloccato.

MAKEDIR-Crea una nuova directory.
{<nome>}

```
1>MAKEDIR DF0:MyDirectory

1>MAKEDIR DF0:Letters DF0:Invoices DF0:Expenses
```

MAKELINK-Crea un legame tra file.
[FROM]<file> [TO] <file>

PROTECT-Cambia i bit di protezione di un file.
<file>|+|-| [<flags>]

1>PROTECT DF1:MyFile -d

Protegge il file MyFile dall'essere cancellato tramite la rimozione del bit di protezione d(delete).

RELABEL-Cambia il nome di un disco.
<unità><nome>

```
1>RELABEL DF0: MyDisk
```

RENAME-Cambia il nome ad un file o ad una directory.
<nome>[TO]<nome>

```
1>RENAME DF0:ArtDrawer DF0:Pictures
```

SEARCH-Ricerca il testo in un file o in una directory.
<directory> <stringa>

```
1>SEARCH DF"Workbench
```

Ricerca la parola Workbench attraverso i file sul disco nell'unità DF0:

SORT-Classifica le linee di un file per ordine alfabetico.
[FROM] <file> [TO] <file>

```
1>SORT DF0:Glossario to DF0:Glossario.alpha
```

TYPE-Visualizza il contenuto di un file.
[FROM] {file}

```
1>TYPE DF0:S/User-Startup
```

WHICH-Ricerca ad un file il percorso del comando.
<file>

```
1>WHICH clock
Workbench2.:Utilities/Clock
```

7.10.2 Gestione del sistema

ADDBUFFERS-Comanda di aggiungere dei buffer del cache al sistema di file.
<unità> [<n>]

```
1>ADDBUFFERS DF0:
DF0: has 20 buffers

1>ADDBUFFERS DF1:25
DF1:has 30 buffers
```

ASSIGN-Controlla l'assegnazione di nomi di dispositivo logici al sistema di file di una directory.

[<nome>:{dir}]

```
1>ASSIGN FONTS: MyFonts:Fontdir
```

Assegna il sistema della directory FONTS: alla directory Fontdir sul discoMyFonts.

AVAIL-Riporta l'ammontare disponibile della memoria Chip e Fast.

[CHIP|FAST|TOTAL]

```
1. AVAIL CHIP
233592
```

BINDDRIVERS-Associa i programmi di gestione del dispositivo all'hardware.

CHANGETASKPRI-Cambia la priorità ad un processo attualmente in corso.

<priorità >[<processo>]

```
1>CHANGETASKPRI 4 Process 2
```

Imposta il processo 2 alla priorità 4 dandogli la precedenza su qualsiasi altro compito creato senza usare CHANGETASKPRI (quei compiti avranno la priorità 0).

CONCLIP-Permette di copiare e incollare le informazioni da una finestra console ad un'altra.

CPU-Mette a punto le varie opzioni del microprocessore installato nell'Amiga.

DATE-Visualizza o determina la data e/o l'ora del sistema.

[<giorno>][<data>][<ora>]

```
1>DATE 17-aug-91 9:00
```

Regola la data al 17 agosto 1991 e regola l'ora alle 09.00.

DISKCHANGE-Transmette all'Amiga che nell'unità disco è stato effettuato un cambiamento (necessario solo con le unità disco da 5.25).
<dispositivo>

INFO-Visualizza le informazioni concernenti il sistema.
<dispositivo>

```
1>INFO DF0:

Mounted disks:
Unit   Size   Used    Free    Full    Errs   Status       Name
DF0:   88K    1723      35     98%    0     Read/Write  Workbench2.0
```

INSTALL-Scrive un blocco d'avviamento su un disco flessibile formattato.
<DF0:DF1|:DF2|:DF3:>[NOBOOT] [CHECK] [FFS]

```
1>INSTALL DF0:
```

Scrive un blocco d'avviamento valido sul disco nell'unità DF0:

```
1>INSTALL DF1: CHECK
No bootblock installed
```

Indica se il disco nell'unità DF1: ha un valido blocco d'avviamento.

IPREFS-Invia informazioni di Preferenza al Workbench.

LOADWB-Avvia il Workbench.

MOUNT-Informa il sistema che un dispositivo è stato collegato all'Amiga.
<dispositivo>

REMRAD-Smonta il dispositivo ramdrive ricostruibile.
<dispositivo>

RESIDENT-Visualizza o cambia la lista dei comandi residenti.
[<nome_residente>] [<nomefile>]

```
1>RESIDENT Workbench2.0:C/Delete
```

SETLOCK-Regola o legge l'orologio alimentato a pile.
[LOAD|SAVE|RESET]

```
1>SETLOCK LOAD
```

copia l'ora memorizzata nell'orologio software sull'orologio alimentato a pile dell'hardware, nel caso ne esistesse uno.

SETDATE-Cambia il datario di un file o di una directory.

SETPATCH-Produce un percorso ROM temporaneo.

VERSION-Visualizza la versione e la revisione dei numeri del software.

```
1>VERSION
Kickstart version 37.11 Workbench version 37.10
```

7.10.3 Gestione Shell

ALIAS-Regola o visualizza i nomi addizionali dei comandi.
[<nome>][<stringa>]

```
1>ALIAS d1 DIR DF1:
```

Nel battere d1, esso appare in una directory dei contenuti del disco in DF1:, come se si battesse DIR DF1:.

BREAK-Regola l'indicatore di segnalazione in specifici processi.
<processo>[ALL|C|D|E|F]

```
1>BREAK 5D
```

Regola l'indicatore di segnalazione Ctrl-D del proceso 5.

CD-Regola, cambia o visualizza la directory attuale.
[{<dir|motivo>}>]

```
1>CD DF1:Work
```

ENDCLI-Termina un processo Shell.

ENDSHELL-Termina un processo Shell.

FAULT-Stampa una spiegazione di un codice errato.

GET-Visualizza il valore di una variabile d'ambiente locale.
<nome>

GETENV-Visualizza il valore di una variabile d'ambiente globale.
<nome>

NEWCLI-Avvia un processo Shell.

NEWSHELL-Avvia un processo Shell.

PATH-Controlla il percorso di ricerca.
[{dir}]

```
1>PATH DF1:Paint
```

Aggiunge la directory Paint sul disco nell'unità DF1: al percorso di ricerca.

PROMPT-Cambia il carattere di richiesta Shell.
[<prompt>]

Sostituzioni accettabili: %N-numero Shell; %S-directory attuale; %R-codice di ritorno.

```
1>PROMPT"MyShell.%N>"
MyShell.1>
```

RUN-Esegue un comando nello sfondo.
<comando>

```
1>RUN Utilities:Clock
```

SET-Crea una variabile d'ambiente locale.

SETENV-Crea una variabile d'ambiente globale.

SETFONT-Cambia la serie di caratteri usata dallo Shell.
<font> <dimensione> [ITALIC] [BOLD] [UNDERLINE]

```
1>SETFONT Topaz 13 BOLD UNDERLINE
```

STACK-Visualizza o regola la dimensione della pila della memoria di un processo.
<n>

STATUS-Visualizza le informazioni concernenti i processi Shell.

WHY-Stampa un messaggio errato spiegando l'ultimo guasto

7.10.4 Comandi dei programmi di routine

ASK-Richiede una risposta all'utente.
ELSE-Specifica una condizione alternativa.
ENDIF-Termina un blocco IF.
ENDSKIP-Termina un blocco SKIP.
EVAL-Valuta le espressioni semplici.
EXECUTE-Esegue un programma di routine.
FAILAT-Determina il livello di errore.
FAULT-Stampa una spiegazione di un codice errato.
ICONX-Esegue un programma di routine da un'icona.
IF-Valuta un'operazione condizionale.
LAB-Specifica un'etichetta.
QUIT-Fa uscire un programma di routine tramite un codice specifico errato.
SKIP-Esegue un salto verso un'etichetta specifica.
WAIT-Attende un momento specifico.

Appendice A. Soluzione Dei Problemi

Se mentre si sta usando il software di sistema insorge qualche problema, consultare la tabella seguente :

Sintomo	Causa	Soluzione
La visualizzazione risulta tremolante; lo schermo non viene visualizzato nella posizione corretta.	È stato selezionato il modo di visualizzazione sbagliato.	Aprire l'editore ScreenMode nel cassetto Prefs e riselezionare il modo di visualizzazione appropriato (vedi pagina 3-37). Se la visualizzazione è di qualità talmente bassa da risultare non completamente leggibile, potrebbe essere necessario riavviare il sistema utilizzando un altro disco Workbench.
La finestra di richiesta chiede di inserire un determinato volume in una unità a disco.	Il sistema non riesce a trovare il programma che sta cercando. Il programma in questione è stato spostato in un'altro cassetto (se si dispone di un disco rigido) oppure è stato cambiato nome al disco flessibile in cui si trova il programma.	Controllare il nome del disco flessibile o del cassetto in cui si trova il programma; se il nome è diverso, potrebbe essere necessario aggiungere un'istruzione ASSIGN nel file di avviamento dell'utente (vedi pagina 6-8).

Sintomo	Causa	Soluzione
Una finestra di richiesta comunica che non c'è memoria sufficiente per caricare un programma.	Si stanno eseguendo troppi programmi e non c'è spazio sufficiente in RAM per avviarne un altro.	Chiudere le finestre non necessarie.
Una finestra di richiesta comunica che il disco non può essere validato o che è stato riscontrato un errore di lettura/scrittura.	Il disco può essere stato danneggiato.	Cercare di ripristinare i file usando DISKDOCTOR o un'altra utilità per la riparazione del disco.
Non si riesce a spostare il puntatore e qualsiasi azione sulla tastiera non ha alcun effetto.	Il programma si è bloccato.	Riavviare.
Quanto visualizzato sullo schermo scompare, quindi appare un riquadro rosso lampeggiante che segnala la presenza di un errore, come ad esempio insufficienza di memoria (Not Enough Memory).	Un programma ha eseguito un'azione non ammessa, sufficientemente grave da causare un arresto del sistema.	Premere il pulsante sinistro del mouse.
Appare un riquadro verde lampeggiante che comunica la presenza di un errore eliminabile (Recoverable Alert).	Un programma ha eseguito un'azione non ammessa, la quale ha causato un errore che il sistema riesce a eliminare	

Appendice B. Stampanti

In questa appendice vengono descritti i programmi di gestione per stampanti contenuti nel cassetto Devs/Printers del disco Extras2.0 e le sequenze escape usate da Amiga.

B.1 I programmi di gestione per stampanti

Il programma di gestione di una stampante funziona da traduttore. Amiga utilizza un metodo per codificare le informazioni; i vari tipi di stampante, tuttavia, richiedono formati di dati diversi. Il programma di gestione della stampante traduce le informazioni che riceve da Amiga nel giusto formato richiesto dalla stampante.

I programmi di gestione per stampanti descritti in questa sezione sono i seguenti:

CBM_MPS1000	ImagewriterII
Diablo_630	NEC_Pinwriter
EpsonQ	Okidata_2931
EpsonX	Okidata_92
EpsonXOld	Okimate_20
HP_Desket	Toshiba_P351C
HP_LaserJet	Toshiba_P351SX

Le specifiche fanno spesso riferimento ai pulsanti degli editori Printer e PrinterGfx; impostazioni diverse dei pulsanti hanno effetti particolari sulla stampa. Si può notare, ad esempio, che molti programmi di gestione supportano varie densità. Il termine densità indica il numero di punti per pollice usati nella stampa; all'aumentare del numero di punti, diminuisce la grandezza dei punti stessi e l'immagine risulta più netta. Tuttavia, maggiore è la densità, maggiore è anche il tempo necessario per completare la stampa. Nel caso di più densità diverse, si deve stabilire se dare priorità alla velocità o alla migliore qualità della stampa. La densità adeguata viene selezionata mediante il pulsante Density dell'editore PrinterGfx.

Nella maggior parte dei casi, se la densità selezionata supera la densità massima consentita, l'impostazione non ha effetto. Ad esempio, se la densità massima consentita è 4, selezionando una densità 5, 6 o 7 si otterrà un risultato identico all'impostazione di densità 4.

La densità viene indicata nel formato xdpi x ydpi, un esempio è 203 x 200 dpi; con questa densità vengono stampati 203 punti per pollice in senso orizzontale e 200 punti per pollice in senso verticale. Nel caso di più densità diverse, una tabella formata dalle colonne XDPI, YDPI e XYDPI mostra i punti per pollice prodotti da ciascuna densità e il valore ottenuto moltiplicando il numero di punti in orizzontale con il numero di punti in verticale.

Per molte stampanti, sono raffigurati anche i diagrammi con le corrette impostazioni degli interruttori DIP o dei ponticelli per diverse stampanti. Nel diagramma degli interruttori DIP la giusta posizione dell'interruttore viene indicata in nero; nell'esempio raffigurato sotto gli interruttori 1, 2, 3, 4 e 5 sono disattivati, mentre gli interruttori 6, 7 e 8 sono attivati.



Consultare il materiale informativo fornito con la stampante per una descrizione precisa della funzione di ciascun interruttore.

B.1.1 CBM_MPS1000

Questo programma di gestione può essere usato anche per le stampanti compatibili IBM5152. Se si dispone di una CBM MPS 1250, usare il programma di gestione EpsonX.

- Stampante a matrice di punti in bianco e nero; stampa testo e grafica.
- Supporta più densità:

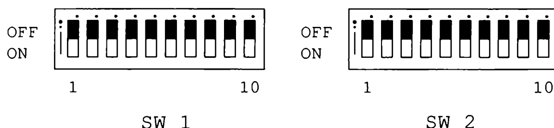
Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	120	72	8640	
2	120	144	17280	Esegue due passaggi
3	240	72	17280	
4	120	216	25920	Esegue tre passaggi
5	240	144	34560	Esegue due passaggi
6	240	216	51840	Esegue tre passaggi

- La densità massima supportata è la 6.
- Impostazioni interruttori:

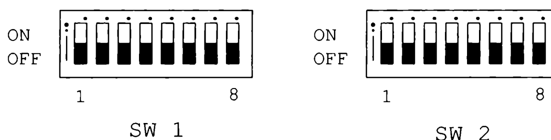
CBM MPS1000



Canon BJ-130 con Control Capsule 48/XL - Compatibile IBM Proprinter®.



B.1.2 Diablo_630



- Stampante a margherita; stampa solo testo.
- Impostazioni interruttori:

B.1.3 EpsonQ

Questo programma di gestione può essere usato con tutte le stampanti compatibili con le Epson della serie Q (LQ1500, LQ2500, ecc.).

- Stampante a matrice di punti con 24 aghi, a colori o in bianco e nero.
- Supporta più densità:

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI
1	90	180	16200
2	120	180	21600
3	&_0	180	32400
4	360	180	64800

- La densità massima supportata è la 4. Selezionando la densità 4, la stampante non può stampare due punti di seguito sulla stessa riga; si consiglia di usare questa densità solo per stampa in bianco e nero.
- Se il pulsante Paper Size (dimensioni del foglio) è impostato su Wide Tractor (carrello lungo), la larghezza di stampa massima in stampanti con carrello largo è di 13,6 pollici.

- Se il pulsante Paper Type (tipo di foglio) è impostato su Single (fogli singoli), vengono usati solo 16 dei 24 aghi. Questa opzione risulta utile con le stampanti che hanno un'alimentazione di corrente debole e non sono in grado di usare tutti i 24 aghi in modo continuato. Se durante un singolo passaggio della testina di stampa si nota che i due terzi superiori dei grafici sono più scuri dell'altro terzo, probabilmente è necessario impostare Paper Type su Single.
- Se il pulsante Paper Type è impostato su Fanfold (modulo continuo), vengono usati tutti i 24 aghi.

B.1.4 EpsonX

Questo programma di gestione può essere usato con la stampante CBM MPS 1250 e con tutte le stampanti compatibili con la serie EpsonX a 8/9 aghi (EX, EF, JX, LX, MX, RX ecc.).

Se si usa una stampante compatibile Epson X e si nota che, in modo grafico, questo programma di gestione non funziona correttamente, provare il programma di gestione EpsonXOld.

- Stampante a matrice di punti, a colori o in bianco e nero, per testo e grafica.
- Supporta più densità:

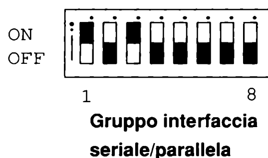
Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	120	72	8640	
2	120	144	17280	Esegue due passaggi
3	240	72	17280	
4	120	216	25920	Esegue tre passaggi
5	240	144	34560	Esegue due passaggi
6	240	216	51840	Esegue tre passaggi

- La densità massima supportata è la 6.
- Se si stampa con 240 xdpi (cioè, con densità 3, 5 o 6), la stampante non può stampare due punti di seguito sulla stessa riga; si consiglia

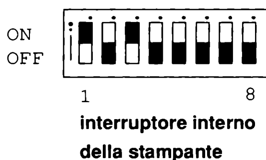
di usare questa densità solo per stampa in bianco e nero.

- Se si stampa con 72 ydpi (cioè, con densità 1 o 3) e nella stampa si notano delle righe bianche sottili orizzontali, provare ad impostare il pulsante Paper Type su Single (fogli singoli). In questo modo, il salto riga corrisponde al numero di punti verticali stampati meno un terzo delle dimensioni di un punto.
- Se il pulsante Paper Size è impostato su Wide Tractor, la larghezza di stampa massima in stampanti con carrello largo è di 13,6 pollici.
- Impostazioni interruttori:

Commodore MPS 1250

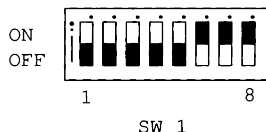


Gruppo interfaccia seriale/parallela



interruptore interno della stampante

Epson EX-1000

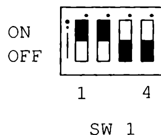


SW 1

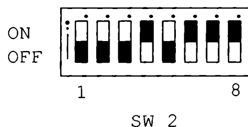


SW 2

Epson EF-80



SW 1



SW 2

B.1.5 EpsonXOld

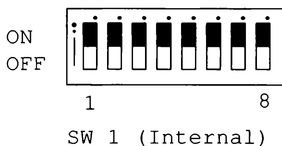
Questo programma di gestione viene usato per le stampanti compatibili Epson X a 8/9 aghi e con la stampante Star Micronics Gemini 10-x. Se si usa una stampante compatibile Epson X e si nota che, in modo grafico, il programma di gestione Epson X non funziona correttamente, provare questo programma di gestione.

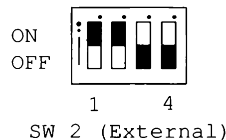
- Stampante a matrice di punti, a colori o in bianco e nero.
- Supporta più densità:

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	60	72	4320	
2	120	72	8640	Esegue due passaggi
3	120	72	8640	
4	240	72	17280	Esegue tre passaggi
5	120	72	8640	Esegue due passaggi
6	240	72	17280	Esegue tre passaggi

- Impostando il pulsante Density su 7 si ottiene lo stesso risultato dell'impostazione 4.
- Se si stampa con una densità di 240 xdpi (cioè, con densità 4 o 6), la stampante non può stampare due punti di seguito sulla stessa riga; si consiglia di usare questa densità solo per stampa in bianco e nero.
- Se il pulsante Paper Size (dimensioni del foglio) è impostato su Wide Tractor (carrello lungo), la larghezza di stampa massima in stampanti con carrello largo è di 13,6 pollici.
- Impostazioni interruttori:

Star Micronics Gemini 10-X



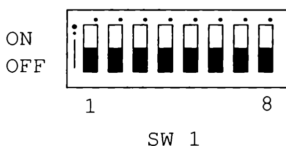


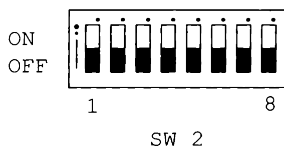
B.1.6 HP_DeskJet

- Stampante a getto di inchiostro, a colori o in bianco e nero; stampa testo e grafica.
- Supporta più densità:

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI
1	80	72	5760
2	120	72	8640
3	144	72	10368
4	160	72	11520

- La densità massima supportata è la 4.
- L'area massima che può essere stampata è pari a 8 x 10 pollici.
- Impostazione interruttori:





B.1.7 HP_LaserJet

Questo programma di gestione può essere usato con le stampanti compatibili LaserJet Plus® e LaserJet II.

- Stampante laser in bianco e nero; stampa testo e grafica.
- Supporta più densità:

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI
1	75	75	5625
2	100	100	10000
3	150	150	22500
4	300	300	90000

- La densità massima supportata è la 4.
- L'area massima che può essere stampata è pari a 8 x 10 pollici.
- Non ci sono interruttori DIP.

B.1.8 ImagewriterII

Questo programma di gestione può essere usato con le stampanti ImagewriterII™ .

- Stampante a matrice di punti, a colori o in bianco e nero; stampa testo e grafica.
- Supporta più densità:

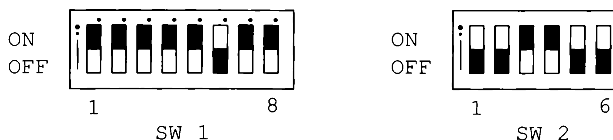
Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	80	72	5760	
2	120	72	8640	
3	144	72	10368	
4	160	72	11520	
5	120	144	17280	Esegue due passaggi
6	144	144	20736	Esegue due passaggi
7	160	144	23040	Esegue due passaggi

- Impostazioni interruttori:

Imagewriter



ImagewriterII



B.1.9 NEC_Pinwriter

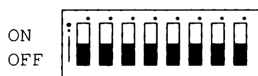
Questo programma di gestione può essere usato con tutte le stampanti compatibili NEC® 24-wire Pinwriter® (P5, P6, P7, P9, P2200 ecc.).

- Stampante a matrice di punti, a colori o in bianco e nero; stampa testo e grafica.
- Supporta più densità:

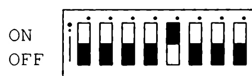
Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	90	180	16200	
2	120	180	21600	
3	180	180	32400	
4	120	360	43200	Esegue due passaggi
5	180	360	64800	Esegue due passaggi
6	360	180	64800	
7	360	360	129600	Esegue due passaggi

- Se il pulsante Paper Size (dimensioni del foglio) è impostato su Wide Tractor (carrello lungo), la larghezza di stampa massima in stampanti con carrello largo è di 13,6 pollici.
- Impostazioni interruttori:

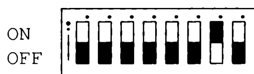
NEC Pinwriter P9XL



SW 1



SW 2



SW 3

B.1.10 Okidata_2931

Questo programma di gestione può essere usato per le stampanti Okidata® 292 e 293 con il modulo di interfaccia IBM.

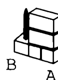
- Stampante a matrice di punti in bianco e nero; stampa testo e grafica.
- Supporta più densità:

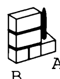
Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	120	144	17280	
2	240	144	34560	
3	120	288	34560	Esegue due passaggi
4	240	288	69120	Esegue due passaggi

- La densità massima supportata è la 4.
- Se il pulsante Paper Type (tipo di foglio) è impostato su Single (fogli singoli) e si sta stampando con 144 ydpi (cioè, una densità 1 o 2), il salto riga è equivalente al numero di punti verticali stampati meno un terzo delle dimensioni di un punto. Questa impostazione risulta utile se nella stampa si notano delle righe bianche sottili orizzontali.
- Se il pulsante Paper Size (dimensioni del foglio) è impostato su Wide Tractor, la larghezza di stampa massima in stampanti con carrello largo è di 13,6 pollici.
- Impostazioni interruttori:

ML-292/293 Personality Module

SP1 

SP4 



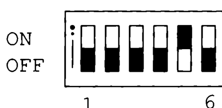
B.1.11 Okidata_92

- Stampante a matrice di punti in bianco e nero; stampa testo e grafica.
- Supporta una sola densità: 72 x 72 dpi; una densità maggiore di 1 non ha alcun effetto.
- Il salto riga è sempre 7/72 di pollice.

B.1.12 Okimate_20

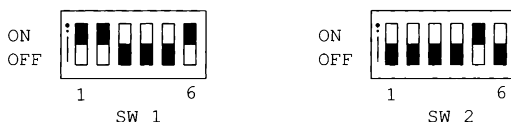
- Stampante termica a colori o in bianco e nero; stampa testo e grafica.
- Supporta una sola densità: 120 x 144 dpi; una densità maggiore di 1 non ha alcun effetto.
- Il salto riga è equivalente ad un numero pari di punti stampati; ad esempio, se sono stati stampati tre punti, la carta avanza di quattro punti.
- Impostazione interruttori:

Parallel Plug'n Print Kit



NOTA: In alcuni modelli l'interruttore 5 controlla lo spazio tra le righe di un trasferimento grafico.

Serial Plug'n Print Kit



NOTA: Le impostazioni di SW1 specificano una velocità di 9600 baud, un handshaking XON/XOFF, 8 bit di dati, senza parità. In alcuni modelli l'interruttore 5 di SW2 controlla lo spazio tra le righe della stampa di un grafico.

B.1.13 Toshiba_P351C

Questo programma di gestione può essere usato per tutte le stampanti compatibili con la Toshiba_P351 a 24 aghi.

- Stampante a matrice di punti, a colori o in bianco e nero; stampa testo e grafica.
- Supporta due densità:

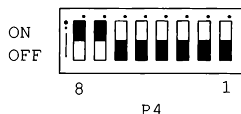
Densità	XDPI	YDPI	XYDPI
1	180	180	32400
2	240	180	64800

- Se il pulsante Paper Size (dimensioni del foglio) è impostato su Wide Tractor (carrello largo), la larghezza di stampa massima in stampanti con carrello largo è di 13,5 pollici.
- Impostazioni interruttori:









B.1.14 Toshiba_P351SX

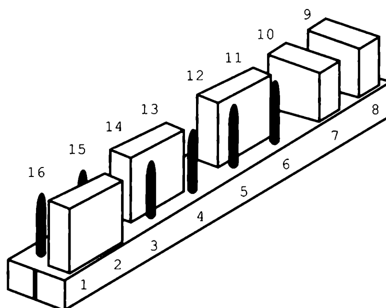
Questo programma di gestione può essere usato per tutte le stampanti compatibili con la Toshiba_P351SX (321SL, 321SLC, 341SL).

- Stampante a matrice di punti, a colori o in bianco e nero; stampa testo e grafica.
- Supporta più densità:

Densità	XDPI	YDPI	XYDPI	Commenti
1	180	180	32400	
2	360	180	64800	
3	180	360	64800	Esegue due passaggi
4	360	360	69120	Esegue due passaggi

- La densità massima supportata è la 4.
- Se il pulsante Paper Size (dimensioni del foglio) è impostato su Wide Tractor (carrello largo), la larghezza di stampa massima in stampanti con carrello largo è di 13,5 pollici.
  Impostazioni interruttori:

Se si usa un'interfaccia seriale, impostare i ponticelli nelle seguenti posizioni:



B.2 Sequenze escape della stampante

Il dispositivo di stampa di Amiga (PRT:) accetta le sequenze escape standard che permettono di eseguire particolari funzioni della stampante. Si possono usare sequenze escape, ad esempio, per impostare i margini, attivare gli stili (come il grassetto o il corsivo) e specificare la spaziatura (se una funzione non è supportata dalla stampante o dal programma di gestione, la sequenza escape viene ignorata).



Quando si digita la sequenza escape dalla tastiera, si deve premere il tasto Esc; in BASIC, si usa CHR$(27); In linguaggio C, si può usare l'ottale 033.

Le sequenze escape vengono normalmente usate quando si lancia la stampa direttamente da Shell o quando vengono specificati i comandi di stampa nel programma che si sta scrivendo. Non è necessario usare le sequenze escape quando si sta usando un programma di elaborazione testi o di desktop publishing, in quanto le opzioni di stampa possono essere specificate mediante il programma stesso.

Una sequenza escape usata spesso (per attivare lo stile grassetto) è la seguente:

```
ESC[1m
```

La sequenza significa che devono essere premuti i seguenti tasti: ESC, [, 1, m. Nelle sequenze escape l'uso di maiuscole e minuscole è rilevante; ad esempio, per usare la seguente sequenza:

```
ESC[4W
```

si deve premere: il tasto ESC, [, 4, il tasto Shift, W.

Eventuali numeri inclusi nella sequenza escape vengono indicati con , dove n rappresenta il numero scelto. Non digitare le parentesi, le quali stanno semplicemente ad indicare che si deve effettuare una sostituzione. La sequenza escape per impostare i margini destro e sinistro è la seguente:

```
ESC[<n>;<n>s
```

Se si vuole specificare il margine sinistro pari a 5 e quello destro pari a 75, si deve digitare:

```
ESC[5;75s
```

Per inviare alla stampante una sequenza escape da Shell:

1. ***Indirizzare alla stampante quanto immesso sulla tastiera digitando:***

```
1>COPY * to PRT:
```

2. ***Aspettare che l'accesso ai dischi sia terminato, quindi digitare una sequenza escape, come ad esempio:***

```
ESC[2"z
```

Questa sequenza attiva il modo NLQ (near letter quality, cioè, qualità quasi lettera) della stampante; si deve premere: il tasto ESC, [, 2, ", z.

Per concludere l'input dalla tastiera, premere Ctrl-\.

Si possono anche creare file di comandi per la tastiera formati da più sequenze escape indirizzando ad un file quanto immesso alla tastiera. Ad esempio:

1. ***Indirizzare ad un file quanto immesso alla tastiera digitando:***

```
1>COPY * TO RAM:FileEscape
```

2. ***Digitare la sequenza escape, come ad esempio:***

```
ESC[2"zattiva il modo qualità quasi lettera
ESC[2wattiva il modo elite
ESC[1mattiva il grassetto
Ctrl-uinterrompe l'input
```

3. ***Per inviare queste sequenze escape alla stampante, digitare:***

```
1>COPY RAM:FileEscape TO PRT:
```

Sequenze Escape

Funzione	Sequenza Escape	Nome
Reinizializzazione stampante	Escc	aRIS
Inizializzazione stampante	Esc#1	aRIN
Salto linea	EscD	aIND
Salto linea positivo	EscE	aNEL
Salto linea negativo	EscM	aRI
Set di caratteri normali	Esc[0m	aSGR0
Corsivo abilitato	Esc[3m	aSGR3
Corsivo disabilitato	Esc[23m	aSGR23
Sottolineamento abilitato	Esc[4m	aSGR4
Sottolineamento disabilitato	Esc[24m	aSGR24
Grassetto abilitato	Esc[1m	aSGR1
Grassetto disabilitato	Esc[22m	aSGR22
Selezione colore di primo piano	da Esc[30m a Esc[39m	aSFC
Selezione colore di fondo	da Esc[40m a Esc[49m	aSBC
Passo normale	Esc[0w	aSHORP0
Passo Elite abilitato	Esc[2w	aSHORP
Passo Elite disabilitato	Esc[1w	aSHORP1
Condensato abilitato	Esc[4w	aSHORP4
Condensato disabilitato	Esc3w	aSHORP3
Ingrandimento abilitato	Esc6w	aSHORP6
Ingrandimento disabilitato	Esc[5w	aSHORP5
Stampa ombreggiata abilitata	Esc[6"z	aDEN6
Stampa ombreggiata disabilitata	Esc[5"z	aDEN5
Doppia battuta abilitata	Esc[4"z	aDEN4
Doppia battuta disabilitata	Esc[3"z	aDEN3
Modo NLQ abilitato	Esc[2"z	aDEN2
Modo NLQ disabilitato	Esc[1"z	aDEN1
Esponente abilitato	Esc[2v	aSUS2
Esponente disabilitato	Esc[1v	aSUS1
Indice abilitato	Esc[4v	aSUS4

Sequenze Escape

Funzione	Sequenza Escape	Nome
Indice disabilitato	Esc[3v	aSUS3
Normalizzazione linea	Esc[0v	aSUS0
Rialzo parziale linea	Escl	aPLU
Abbassamento parziale linea	EscK	aPLD
Set di caratteri americano	Esc(B	aFNT0
Set di caratteri francese	Esc(R	aFNT1
Set di caratteri tedesco	Esc(K	aFNT2
Set di caratteri inglese	Esc(A	aFNT3
Set di caratteri danese I	Esc(E	aFNT4
Set di caratteri svedese	Esc(H	aFNT5
Set di caratteri italiano	Esc(Y	aFNT6
Set di caratteri spagnolo	Esc(Z	aFNT7
Set di caratteri giapponese	Esc(J	aFNT8
Set di caratteri norvegese	Esc(6	aFNT10
Set di caratteri danese II	Esc(C	aFNT10
Interlinea proporzionale abilitato	Esc[2p	aPROP2
Interlinea proporzionale disabilitato	Esc[1p	aPROP1
Interlinea proporzionale azzerato	Esc[0p	aPROP0
Selezione spostamento proporzionale	Esc[<n>E	aTSS
Allineamento a sinistra automatico	Esc[5F	aJFY5
Allineamento a destra automatico	Esc[7F	aJFY7
Giustificazione automatica	Esc[6F	aJFY6
Giustificazione automatica disabilitata	Esc[0F	aJFY0
Spazio tra le lettere (giustificazione)	Esc[3F	aJFY3
Riempimento (centratura automatica	Esc[1F	aJFY1
Interlinea di 1/8 di pollice (8 linee per pollice)	Esc[0z	aVERP0
Interlinea di 1/6 di pollice (6 linee per pollice)	Esc[1z	aVERP1

Sequenze Escape

Funzione	Sequenza Escape	Nome
Lunghezza pagina impostata su	Esc[<n>t	aSLPP
Salto perforazione (n0)	Esc[<n>q	aPERF
Salto perforazione disabilitato	Esc[0q	aPERF0
Definizione margine sinistro	Esc#9	aLMS
Definizione margine destro	Esc#0	aRMS
Definizione margine superiore	Esc#8	aTMS
Definizione margine inferiore	Esc#2	aBMS
Definizione margini inferiore e superiore	Esc<n>; r	aSTBM
Definizione margini destro e sinistro	Esc[<n>; s	aSLRM
Azzeramento margini	Esc#3	aCAM
Definizione tabulazione orizzontale	EscH	aHTS
Definizione tabulazioni verticali	EscJ	aVTS
Azzeramento di una tabulazione orizzontale	Esc[0g	aTBC0
Azzeramento di tutte le tabulazioni orizzontali	Esc[3g	aTBC3
Azzeramento di una tabulazione verticale	Esc[1g	aTBC1
Azzeramento di tutte le tabulazioni verticali	Esc[4g	aTBC4
Azzeramento di tutte le tabulazioni verticali e orizzontali	Esc#4	aTBCALL
Selezione tabulazioni predefinite	Esc#5	aTBSALL
Comandi estesi	Esc[<n>"<x>	aESTEND

I comandi estesi consentono di specificare comandi *specifici riconosciuti* dalla stampante ma non da Amiga, ad esempio, un comando per utilizzare un determinato tipo di font. In questo caso, <n> rappresenta il numero di byte del comando e <x> il comando vero e proprio. Se, ad esempio, la stampante riconosce ESC-k-l come comando per usare la serie di caratteri sans serif, si deve digitare:

```
ESC[3"ESCkl
```

Se si inseriscono comandi estesi all'interno del programma che si sta scrivendo, assicurarsi che il programma possa essere usato solo con una stampante specifica. Se sono stati specificati dei comandi estesi per la stampante Epson e si cerca di usare il programma con una HP LaserJet, il comando potrebbe non funzionare.

Appendice C. Fountain

L'utilità Fountain™ che si trova nel cassetto di sistema (System) del disco Extras2.0, gestisce l'installazione su Amiga delle serie di caratteri filettati Intellifont® Le serie di caratteri filettati sono comprese nel disco Amiga-Fonts2.0, insieme alle serie di caratteri a mappa binaria standard di Amiga. In generale Fountain funziona meglio sui computer forniti di dischi rigidi, anche se è possibile usarla con sistemi dotati soltanto di dischi flessibili.

Tradizionalmente, Amiga ha usato serie di caratteri a mappa binaria. Per ogni stile di caratteri fornito sul disco, vi è un file apposito che contiene i dati utilizzati per produrre tutte le dimensioni possibili di quello stile. Ad esempio, la directory di Helvetica contiene i file seguenti: 9, 11, 13, 15, 18 e 24. Quei file immagazzinano i dati usati per creare le dimensioni dei caratteri Helvetica corrispondenti. Alcuni programmi applicativi comprendono programmi di conversione che permettono di usare serie di caratteri di altre dimensioni. Ad esempio, se si vuole usare Helvetica 20, il programma prende le dimensioni di Helvetica che più si avvicinano e le ingrandisce o le riduce di conseguenza.

Le serie di caratteri filettati non hanno file appositi per ogni dimensione dei punti. Il computer utilizza invece una formula matematica per convertire la serie di caratteri di base in qualsiasi dimensione necessaria. Nonostante sia necessario un po' più di tempo per avere accesso a una serie di caratteri filettati rispetto ai caratteri a mappa binaria, non è necessario memorizzare sui dischi tutti i singoli file delle serie di caratteri. Inoltre, le serie di caratteri filettati appaiono sullo schermo allo stesso modo in cui appariranno nella stampa, indipendentemente dal tipo di stampante usata. Non è più necessario usare una stampante postscript per avere risultati di alta qualità. Naturalmente le dimensioni usate sullo schermo sono generalmente molto più piccole di quelle stampate.

C.1 Installazione di Fountain

Se il computer Amiga con unità a disco rigido è stato comprato recentemente, il programma sarà già installato nella partizione System2.0. Se invece si sta aumentando la capacità del software, il programma UpdateWB del disco 2.0Install installa i file nelle directory appropriate. Se è necessario installare Fountain manualmente, è opportuno leggere la seguente sezione per imparare come effettuare l'installazione sul computer.

C.1.1 Su un sistema a disco rigido:

E' necessario copiare il contenuto del disco AmigaFonts2.0 sulla partizione System2.0 (SYS:). A tale scopo, seguire le fasi seguenti:

1. ***Inserire il disco AmigaFonts2.0 nell'unità a disco flessibile.***
2. ***Aprire l'icona di Shell nella finestra del disco System2.0.***
3. ***Usare il comando COPY per copiare il contenuto del disco AmigaFonts2.0 sulla partizione System2.0. Digitare:***

```
COPY AmigaFonts2.0: Sys: ALL
```

Questa operazione copia tutti i file del disco AmigaFonts2.0 sulle directory appropriate di System2.0.

NOTA: In tal modo viene sostituito il file standard della biblioteca diskfont con una nuova biblioteca diskfont di serie di caratteri filettati. La biblioteca library standard non dovrebbe essere necessaria, in quanto la nuova biblioteca gestisce le serie di caratteri sia filettati che a mappa binaria. Se per qualche ragione si desidera utilizzare la biblioteca standard, è possibile ripristinarla usando il disco Workbench2.0 originale.

C.1.2 Su un sistema a dischi flessibili:

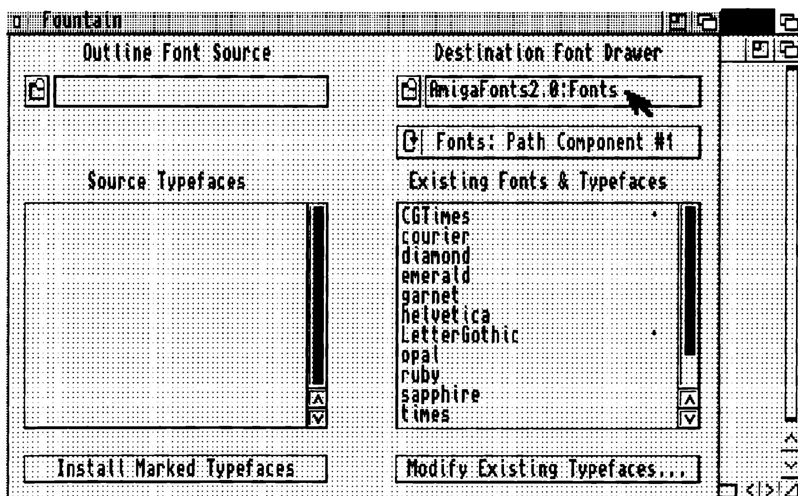
Per usare Fountain in un sistema a dischi flessibili raccomandiamo di disporre almeno di due unità a disco, insieme ad almeno un megabyte di RAM. Avviare il sistema con il disco Workbench2.0, o con un altro disco applicativo avviabile, e tenere il disco AmigaFonts2.0 nella seconda unità. Sarà necessario aggiungere un'istruzione ASSIGN al file User-Startup del disco avviabile che indichi al sistema che la directory Fonts si trova sul disco AmigaFonts2.0. Aprire il file User-Startup e aggiungere la riga seguente:

```
ASSIGN FONTS:AmigaFonts2.0: DEFER
```

L'opzione DEFER indica ad ASSIGN di non richiedere il disco AmigaFonts2.0 fino a quando il sistema non ne ha bisogno. Il sistema accederà al disco AmigaFonts2.0 ogni volta che ha bisogno di usare il programma Fountain o un file di serie di caratteri.

C.2 Uso di Fountain

Fare doppio click sull'icona di Fountain; appare così una finestra:



NOTA: Prmendo Help nel programma Fountain appaiono delle finestre di istruzioni che spiegano l'uso dei pulsanti della finestra stessa.

Questa finestra permette di installare altre serie di caratteri (oltre a quelle inserite durante il procedimento di installazione) in una delle directory delle serie di caratteri. Fountain riconosce due formati dei caratteri: dischi delle serie di caratteri Amiga Compugraphic®e i dischi delle serie di caratteri standard Compugraphic contenenti file FAIS. Nel caso dei secondi è necessario usare prima un'utilità di gestione dell'MS-DOS o Amiga Bridgeboard™ per convertire i file in formato AmigaDOS, poiché essi sono in formato MS-DOS. Una volta installate correttamente, le serie di caratteri sono disponibili per tutti i programmi applicativi che le usano.

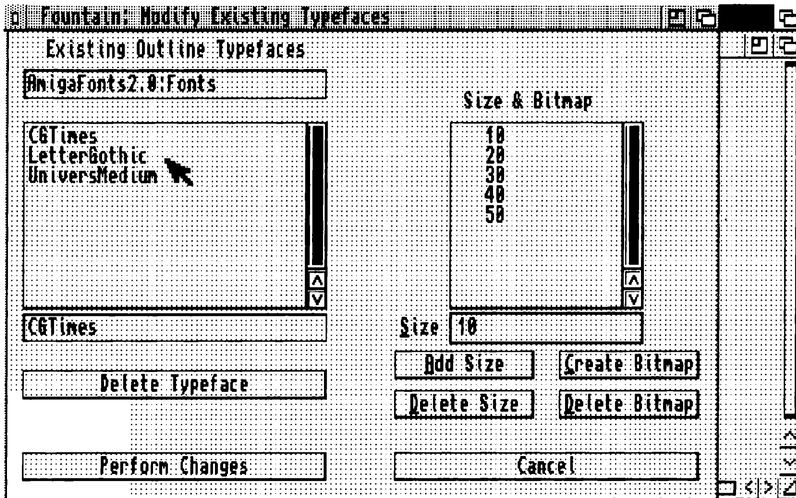
E' necessario specificare il percorso completo del disco contenente le serie di caratteri. A tale scopo digitare il percorso nel riquadro testo Outline Font Source (sorgente delle serie di caratteri filettati), oppure selezionare il pulsante della cartella dei file che si trova accanto al riquadro testo, per aprire una finestra di richiesta (poiché è sufficiente specificare una directory, il riquadro testo dei file viene ignorato in questa finestra di richiesta). Una volta specificato il percorso completo, Fountain visualizzerà le serie di caratteri filettati disponibili nel pulsante per lo scorrimento Source Typefaces (formati dei caratteri sorgente).

I formati dei caratteri saranno installati nel cassetto visualizzato nel riquadro testo Destination Font Drawer (cassetto delle serie di caratteri di destinazione). Se si dispone di più di una directory di serie di caratteri installata nel percorso di assegnazione, si può usare il pulsante a ciclo Fonts:Path Component per passare da una directory all'altra. E' anche possibile digitare una directory non assegnata (in questo caso il pulsante a ciclo visualizzerà Not in FONTS:Path). Il contenuto di Destination Font Drawer viene mostrato nel pulsante per lo scorrimento Existing Fonts & Typefaces (serie e formati di caratteri esistenti). Le serie di caratteri filettati sono indicate da un punto nero (•).

Selezionare ogni formato dei caratteri che si vuole installare facendo click su di esso; appare così il segno più (+). Quindi selezionare il pulsante Installing New Typefaces (installa nuovi formati dei caratteri). Questi formati verranno copiati nel cassetto delle serie di caratteri di destinazione (Destination Font Drawer). Durante l'installazione delle serie di caratteri, la lancetta dei minuti del puntatore di attesa indica approssimativamente quando tempo rimane per il procedimento.

Per maggiori informazioni sulle variabili di ambiente vedere il Capitolo 7, "Uso di Amiga DOS".

Ogni volta che viene installato un formato dei caratteri, la variabile di ambiente Fountain ENV:Sys/Fountain viene usata per inizializzare l'elenco delle dimensioni che verranno normalmente presentate dalle applicazioni nei menu delle serie di caratteri. Queste dimensioni possono essere cambiate selezionando il pulsante Modify Existing Typefaces (modifica formati dei caratteri esistenti). Questa operazione apre una nuova finestra:



I formati dei caratteri filettati sono elencati nel pulsante per lo scorrimento Existing Outline Typefaces (formati dei caratteri filettati esistenti), che si trova nella parte sinistra della finestra. Il percorso della directory contenente le serie di caratteri viene mostrato nel riquadro di visualizzazione sopra al pulsante per lo scorrimento. Questa directory non può essere modificata dall'interno della finestra Modify Existing Typefaces (se è necessario modificarla, selezionare Cancel per tornare alla finestra Fountain originale).

Per selezionare un formato dei caratteri per poterlo modificare, fare click su di esso. Il formato dei caratteri selezionato appare nel riquadro di visualizzazione al di sotto del pulsante per lo scorrimento. Le dimensioni disponibili del formato dei caratteri, determinate dalla variabile di ambiente Fountain, sono mostrate nel pulsante per lo scorrimento Size & Bitmap. Le dimensioni più piccole sono adeguate per il testo di un documento, mentre quelle più grandi sono spesso utilizzate per la grafica di presentazioni.

E' possibile creare nuove dimensioni del formato dei caratteri, oppure creare un file a mappa binaria per una dimensione specifica, usando i pulsanti che si trovano nell'angolo inferiore destro della finestra. Questi pulsanti sono descritti di seguito:

Add Size (aggiunge dimensione)	Inserire la dimensione desiderata nel riquadro di visualizzazione, quindi scegliere il pulsante Add Size.
Delete Size (cancella dimensione)	Selezionare la dimensione desiderata o specificarla nel riquadro di visualizzazione Size, quindi scegliere il pulsante Delete Size.
Create Bitmap (crea mappa binaria)	Crea una mappa binaria per la dimensione visualizzata nel pulsante Size. Un file a mappa binaria occupa spazio su disco ma viene caricato più velocemente. Se viene solitamente usata una determinata dimensione, è possibile creare una mappa binaria per essa.
Delete Bitmap (cancella mappa binaria)	Cancella il file a mappa binaria per la dimensione visualizzata. La dimensione sarà ancora disponibile come serie di caratteri filettati.

Comandi rapidi dalla tastiera: Invece di selezionare i pulsanti di cui sopra, è possibile premere semplicemente l'iniziale del pulsante (sottolineata nella visualizzazione). Per esempio, premere A equivale a selezionare il pulsante Add Size.

Per salvare le modifiche è necessario selezionare il pulsante Perform Changes (effettua le modifiche). Il pulsante Cancel riporta alla finestra Fountain originale. Se viene selezionato il pulsante di chiusura vengono chiuse entrambe le finestre Fountain e si esce dal programma.

C.3 Come modificare le variabili di ambiente

Fountain utilizza due variabili di ambiente per memorizzare le specifiche sulle serie di caratteri filettati: Fountain e Diskfont. La variabile di ambiente Fountain, memorizzata in ENV:Sys/Fountain, è usata per creare l'elenco delle dimensioni normalmente presenti nei menu delle serie di caratteri delle applicazioni. Per predisposizione iniziale queste dimensioni sono 15, 30, 45, 60 e 75. Se l'utente utilizza sempre dimensioni diverse, può modificare questa variabile. Per fare ciò, usare un editore di testo e salvare il file in SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Fountain. Il file dovrebbe comprendere un elenco delle dimensioni salvate in formato ASCII. Il numero massimo di dimensioni permesso è 20.

La variabile Diskfont, memorizzata in ENV:Sys/Diskfont, specifica i parametri usati dalla biblioteca diskfont quando converte un formato di caratteri filettati in una serie di caratteri per grafica Amiga. Il formato della variabile è:

```
XDPI/N, YPDI/N, XDOTP/N
```

I parametri XDPI e YDPI regolano il rapporto altezza/larghezza. Per predisposizione iniziale tale rapporto è 1:1. Se le serie di caratteri verranno usate nel modo video Hires, è possibile regolare adeguatamente il rapporto altezza/larghezza portando a 100 il valore di XDPI e a 50 quello di YDPI. A tale scopo usare un editore di testo e salvare il file su SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Diskfont. Il file avrà un aspetto simile al seguente:

```
XDPI 100 YDPI 50
```

Se viene specificato XDPI, deve esserlo anche YDPI.

I parametri XDOPT e YDOPT gestiscono la percentuale delle dimensioni dei punti - vale a dire lo spazio che un punto riempie in relazione alla risoluzione dello schermo. Il valore predefinito sia per XDOPT che per YDOPT è 100. Ciò significa che un punto riempie le dimensioni previste dalla risoluzione dello schermo. Non vi dovrebbe essere la necessità di modificare la predisposizione iniziale. Se viene specificato XDOTP, deve esserlo anche YDOTP.

NOTA: Per notare una differenza sono necessari valori di XDOTP o di YDOTP molto grandi o molto piccoli.

Glossario

Questo glossario fornisce le definizioni di termini scelti dai manuali *Introduzione all'Amiga* e *Come usare il software di sistema.*

accelerazione

Opzione, selezionata attraverso l'editore Input, che accelera il movimento del puntatore quando il mouse viene spostato a velocità costante. L'accelerazione fornisce un maggior controllo dei piccoli movimenti del mouse e un minor controllo, ma maggiore velocità, per i movimenti ampi.

alias

Nome alternativo per un comando di AmigaDOS o una stringa di comando, specificato con il comando ALIAS.

AmigaDOS

Sistema operativo su disco (DOS) usato dai computer Amiga. Un sistema operativo su disco fornisce le funzioni di base del computer.

applicazione

Insieme di istruzioni che indicano ad Amiga come effettuare compiti specifici, come ad esempio quelli richiesti da un elaboratore di testi, una base dati o un titolatore video.

aprire

Rendere utilizzabile l'oggetto selezionato. Per aprire un'icona basta fare doppio click su di essa o selezionarla e poi scegliere la voce Open dal menu Icons. Aprendo un'icona disco o un'icona cassetto ne viene visualizzato il contenuto. Aprendo un'icona progetto o un'icona strumento viene invece avviato un programma.

archiviare

Copiare file su un disco o nastro per effettuare un backup.

archivio

Copia di backup di uno o più file.

area di overscan

Area normalmente non utilizzata che circonda uno schermo di dimensioni standard. L'editore Overscan permette di espandere lo schermo per riempire quest'area.

argomento

Informazione aggiuntiva, come ad esempio un nomefile, un valore, un'opzione, compresa con un comando. Questa informazione determina l'azione esatta del comando.

ASCII (American Standard Code for Information Interchange - Codice standard americano per lo scambio di informazioni)

Formato standardizzato per il testo che permette lo scambio di informazioni tra diversi tipi di computer.

assegnare

Legare un nome di directory a un nome logico di dispositivo, con il comando ASSIGN, in modo che i programmi che usano tale directory possano cercare un nome di dispositivo invece di cercare la directory in diversi volumi. Ad esempio, la directory RAM:T viene comunemente assegnata al nome di dispositivo T:.

attivo

Correntemente selezionato, usato in riferimento alla finestra di Workbench selezionata.

attributi

Serie di indicatori memorizzati con ogni file. Gli attributi indicano il tipo di file e gestiscono le operazioni possibili nel file (lettura, scrittura, cancellazione, ecc.). Chiamati anche bit di protezione.

avviabile

Si riferisce a un dispositivo dal quale è possibile avviare Amiga. Un disco avviabile deve contenere tutti i file di sistema necessari al computer per iniziare l'operazione.

avviare

Leggere nella memoria del computer le informazioni necessarie per far partire il sistema da un dispositivo di memorizzazione, come ad esempio un disco flessibile o un disco rigido. Vi sono anche voci da esso derivate, come il disco di avviamento (vedere riavviare).

backup

Copia di un file su disco o nastro utilizzata per recuperare dati perduti.

barra dei menu

Lista delle intestazioni che appaiono lungo il margine superiore dello schermo quando viene premuto il pulsante di menu.

barra del titolo

Parte superiore dello schermo o della finestra, che comunemente ne visualizza il nome.

binario

Sistema numerico a base due che utilizza soltanto le cifre 0 e 1.

bit

1. Singola cifra binaria (1 o 0).
2. Indicatore che ha soltanto due stati possibili (ad esempio cancellabile o non cancellabile).

bit di protezione

Vedere attributi.

bit di stop

Bit aggiuntivi posti per segnalare la fine di un carattere, usati durante la comunicazione seriale.

blocco

1. Serie contigua di byte (di solito 512) trattata come singola unità logica nella RAM o nei mezzi di memorizzazione permanente.
2. Sezione continua e affine di un file di testo (ad esempio, un blocco IF in un programma di routine).

blocco principale

Area di un disco che contiene il nome e le informazioni relative all'organizzazione del disco. Se il disco principale viene cancellato, non è possibile recuperarne le informazioni - esso in pratica è vuoto.

booleano

Che possiede due stati possibili: attivato o disattivato, vero o falso, sì o no.

brush

File grafico IFF, di solito sezione di un'immagine a dimensioni massime.

buffer

Area di memorizzazine temporanea in RAM.

buffer di entrata

Area di memoria usata durante la comunicazione seriale per conservare informazioni in arrivo.

buffer per la rivisualizzazione dei comandi

Sezione di memoria che memorizza i comandi più recenti per una data Shell.

bug

Errore di software o hardware.

byte

Unità di memoria costituita da 8 bit, di solito equivalente ad un carattere.

campo

Area di schermo dietro al testo sotto a un'icona di Workbench. Il colore del campo può essere cambiato con l'editore Font.

cancellare

Eliminare o scartare un file, un buffer o un altro elemento memorizzato.

carattere di richiesta

Messaggio o simbolo, come ad esempio 1, che indica che è possibile immettere del testo.

casella di controllo

Pulsante che permette di attivare o disattivare un'opzione. Quando nella casella appare un segno di controllo, l'opzione è selezionata, o attiva.

casella di scorrimento

Area evidenziata all'interno del riquadro di scorrimento che può essere trascinata per visualizzare il contenuto nascosto di una finestra. Cambia di dimensioni per indicare la porzione di finestra correntemente visibile.

cassetto

Suddivisione di un'area di memorizzazione di un disco. Un cassetto corrisponde a una directory di AmigaDOS.

chip

Circuito elettronico miniaturizzato, alloggiato in un piccolo blocco nero rettangolare bordato da pin connettori metallici. Un computer è fatto da una certa quantità di chip specializzati.

chiudere

Rimuovere una finestra dallo schermo.

cilindro

Divisione logica di un disco di memorizzazione magnetico. I dischi flessibili da 3,5 pollici di Amiga vengono divisi in 80 cilindri durante la formattazione.

CLI (Command Line Interface - interfaccia della riga di comando)

Mezzo di comunicazione con un computer attraverso comandi immessi dalla tastiera. Il programma che permette di fare ciò su Amiga è chiamato Shell. Prima che fosse disponibile Shell, il programma usato veniva chiamato CLI.

click (eseguire un)

Premere e rilasciare un pulsante del mouse.

comando

Istruzione data ad Amiga perché effettui un compito o raggiunga un risultato.

comando rapido dalla tastiera

Metodo per effettuare operazioni premendo un tasto o una combinazione di tasti invece di usare il mouse.

combinazione Control-tasto

Combinazione di tasti che esegue una speciale funzione, specificata tenendo premuto Ctrl mentre si preme un altro tasto. Alcune combinazioni Control-tasto vengono eseguite appena premuti i tasti, come ad esempio quando Ctrl-C viene usata per interrompere l'esecuzione di un comando di AmigaDOS. Alcune combinazioni producono un'immagine caratteri rovesciata e non hanno alcun effetto.

concordanza con un'etichetta di caratteri

Caratteristica di AmigaDOS che permette di specificare i nomi di file e directory usando i caratteri jolly.

configurazione tastiera

File che determina la disposizione dei caratteri sulla tastiera e il significato di ogni tasto. Lingue diverse hanno configurazioni diverse.

parola chiave

Parola, riconosciuta da un comando di AmigaDOS, che identifica un argomento o specifica un'opzione.

Kickstart

Software letto dal disco per avviare Amiga. Si riferisce anche alla porzione del sistema operativo che si trova in ROM.

copia dello schermo

Copia stampata dell'immagine visualizzata sullo schermo.

copiare e incollare

Effettuare una copia di un blocco di testo in un altro punto all'interno di una finestra console.

coprocessore

Chip processore separato che assiste la CPU effettuando compiti specifici, come i computi matematici o il trasferimento rapido dei dati.

correzione dei colori

Opzione di stampa, selezionata attraverso l'editore PrinterGfx, che cerca di far corrispondere al meglio i colori di una stampa ai colori dello schermo.

CPU (Central Processing Unit - unità di elaborazione centrale)

"Cervello" di un computer; chip di circuito integrato primo responsabile dell'esecuzione delle istruzioni di un programma.

cursore

Rettangolo evidenziato sullo schermo, usato per indicare la posizione del testo.

dati

Raccolta di informazioni.

debugging

Trovare e correggere errori nel software o nell'hardware.

Default Tool

Strumento specificato nella finestra Information dell'icona progetto. Quando viene aperta l'icona progetto, Default Tool viene caricato ed eseguito automaticamente.

densità

Numero di punti per pollice. Molte stampanti supportano diverse densità di stampa. Di solito a maggiore densità corrisponde una stampa a migliore definizione.

destinazione

Dispositivo, directory o file che riceve le informazioni. Ad esempio, in EDIT, il file al quale viene inviato il testo revisionato è detto file di destinazione.

digitazione continua

Caratteristica di Shell che permette di immettere comandi mentre viene visualizzata l'uscita di un comando precedente.

dimensionare in scala

Modificare la dimensione di un'immagine durante la stampa. Di solito un'immagine dello schermo viene ridotta per la stampa, ma è anche possibile ingrandire l'immagine.

directory

Suddivisione del sistema di gestione dei file usata per organizzare i file e le altre directory (subdirectory). Le directory sono rappresentate su Workbench come icone cassetto.

directory corrente

Posizione corrente nella struttura delle directory. La directory di AmigaDOS utilizza la predisposizione iniziale per operare all'interno, se non viene specificata nessun'altra directory.

directory principale

Directory più importante di un volume. Si trova nel punto più alto della gerarchia dei file e viene creata quando viene formattato un volume. Tutte le altre directory del volume esistono all'interno di quella principale. La directory principale viene specificata dal nome del volume seguito dai due punti.

disco

Mezzo di memorizzazione massiccia dei dati. La maggior parte dei dischi per computer memorizzano le informazioni magneticamente; vengono usati anche i dischi ottici (a lettura laser).

disco flessibile

Mezzo di memorizzazione magnetica estraibile. Amiga usa dischi flessibili da 3,5 pollici, a doppia facciata e doppia densità, contenuti in un involucro di plastica rigida; essi possono memorizzare approssimativamente 900.000 byte (880K) di informazioni.

disco Ram

Sezione di RAM messa da parte perché funzioni come se fosse un'unità a disco. Questa è molto più veloce di un'unità fisica, in quanto non vi sono elementi meccanici. Il disco Ram è noto anche col nome del dispositivo logico RAM:.

disco rigido

Dispositivo di memorizzazione di massa ad alta velocità e di grande capacità, dal quale solitamente non è possibile rimuovere i dischi. Spesso chiamato unità a disco rigido.

dispositivo

Meccanismo fisico, come una stampante o un'unità a disco, o una entità di software (dispositivo logico), come ad esempio CON: o NIL:, usati come sorgente o destinazione delle informazioni.

dithering

1. Creazione di colori più uniformi o di scale di grigi sullo schermo o nelle stampe alternando il colore dei pixel o la densità. L'editore PrinterGfx di Preferences fornisce diverse impostazioni per il dithering automatico delle stampe grafiche.
2. Creazione dell'illusione di un colore usando un sfondo di altri colori. Ad esempio, creazione dell'illusione del porpora alternando pixel rossi e blu.

ECS (Enhanced Chip Set - set di chip potenziati)

Versioni aggiornate dei chip per coprocessori Agnus e Denise. L'Enhanced Chip Set offre nuovi modi video (modi ECS) ed espande le capacità grafiche esistenti. Molti dei vantaggi di ECS sono disponibili soltanto in congiunzione con la Versione 2.0 del sistema operativo di Amiga.

editore

Programma che consente di creare e/o modificare certi tipi di file. Amiga fornisce gli editori Preferences per modificare le impostazioni di Prefs e gli editori di testo ED, MEmacs e EDIT per modificare i file di testo.

eseguire

Portare a termine le istruzioni di una riga di comando, un programma o un file di routine.

etichetta di caratteri

Gruppo di caratteri in comune tra uno o più nomi di file o di directory.

fare doppio click

Premere e rilasciare il pulsante di selezione due volte.

fare una fotografia dello schermo

Salvare le posizioni di una finestra e/o delle icone che essa contiene.

file

Raccolta organizzata di dati indicata per nome

file .info

File contenente i dati dell'immagine e della posizione di un'icona.

file di routine

File di testo contenente una serie di comandi che possono essere eseguiti automaticamente per effettuare un compito complesso o ripetitivo. Un esempio di file di routine è il file Startup-sequence eseguito all'avviamento di Amiga.

finestra

Area rettangolare dello schermo che può accettare o visualizzare informazioni. Una finestra ha una barra del titolo che la identifica e può contenere dei pulsanti all'interno dei bordi.

finestra console

Finestra usata per l'entrata e l'uscita del testo.

finestra di richiesta

Finestra che appare quando al sistema serve una risposta dell'utente. Una finestra di richiesta contiene pulsanti di azione che forniscono la scelta per continuare o interrompere l'operazione in corso. Per uscire dalla finestra di richiesta è necessario selezionare uno dei pulsanti visualizzati.

formato

Modo per descrivere la sintassi corretta dei comandi di AmigaDOS.

formattare

Preparare un disco per l'uso da parte di Amiga. Formattando un disco vengono cancellati tutti i dati precedentemente memorizzati.

frecce di scorrimento

Pulsanti che possono apparire in una finestra per consentire di spostare l'area di visualizzazione in modo continuo.

gerarchico

Termine usato per descrivere la struttura dei file a più livelli di AmigaDOS, nella quale le directory possono contenere altre directory e/o file.

GUI (Graphical User Interface - interfaccia utente grafica)

Sistema orientato che permette di indicare a un computer cosa deve fare, manipolando i simboli grafici invece che digitando i comandi. Workbench è la GUI di Amiga.

HAM (Hold And Modify)

Modo grafico di Amiga che permette di visualizzare contemporaneamente sullo schermo tutti i 4096 colori di Amiga.

handshaking

Protocollo elettronico richiesto per la comunicazione tra due dispositivi di computer.

icona

Immagine che appare sullo schermo per rappresentare un disco, un cassetto, un progetto o uno strumento. Le icone possono essere spostate e selezionate col mouse per consentire all'utente di lavorare con gli elementi che rappresentano.

IFF (Interchange File Format)

Formato standardizzato in cui Amiga memorizza i dati di immagini e suoni.

impostare

Cambiare un bit o un indicatore allo stato attivo o abilitato. E' il contrario di liberare.

inizializzare

Sinonimo di formattare.

interlacciamento

Caratteristica di alcuni modi video di Amiga che raddoppia la risoluzione verticale dello schermo.

interno

Si riferisce ad un comando di AmigaDOS incorporato a Shell, invece di essere caricato dal disco.

jolly

Simbolo usato nella concordanza con un'etichetta di caratteri (o di ricerca) per rappresentare una gamma di valori possibili, come ad esempio quando si specificano nomefile che iniziano o finiscono tutti con lo stesso carattere. Il punto interrogativo (?), per esempio, viene usato come carattere jolly per rappresentare qualunque carattere singolo.

K (Kilobyte)

1024 byte. Spesso abbreviato a KB.

Keymap

File che determina la disposizione dei caratteri sulla tastiera e il significato di ogni tasto. Lingue diverse hanno configurazioni diverse.

leggere

Recuperare informazioni memorizzate.

lista di scorrimento

Opzioni che appaiono in un pulsante per lo scorrimento. Se la lista è più lunga di quanto possa essere visualizzato nel pulsante per lo scorrimento, è posibile usare la barra o le frecce di scorrimento per spostarsi attraverso (scorrere) la lista.

livellamento

Opzione di stampa disponibile nell'editore PrinterGfx che cerca di eliminare, o livellare, le linee seghettate che a volte possono apparire nelle stampe.

macro

Comando singolo che rappresenta una sequenza di comandi. Molti editori ed applicazioni supportano l'uso di macro per facilitare sequenze di comandi comunemente usati.

madre

Finestra o directory che genera un'altra finestra, una directory o un file. Ad es. la finestra di Workbench è la finestra madre delle finestre disco. La directory Devs è la finestra madre della directory Printers.

MB (Megabyte)

1024K (1.048.576 byte). Spesso abbreviato a M o Meg.

memoria

Circuiti elettronici di memorizzazione interna di Amiga che contengono programmi e dati. Amiga ha sia RAM Chip (grafica) che RAM Fast (normale) e 512K di memoria ROM. La quantità di memoria RAM limita la dimensione e il numero di programmi che possono essere operativi all'interno di Amiga in un dato momento.

memoria grafica

Vedere RAM CHIP

menu

Lista di opzioni che compare sullo schermo, visualizzata usando il pulsante di menu, e dalla quale si possono scegliere i comandi che gestiscono un programma.

modem

Dispostivo che consente la comunicazione seriale attraverso le linee telefoniche.

modo video

Nome dato al numero di pixel orizzontali e verticali che compongono lo schermo. Ad esempio, il modo video Hires è largo 640 pixel e alto 200 pixel (per le macchine NTSC).

monitor

Terminale video sul quale viene mostrata l'uscita video di un computer. Vi sono molti tipi di monitor; l'uscita standard di Amiga utilizza un monitor a colori RGB analogico per visualizzare sia grafica che testo.

mouse

Dispositivo usato per spostare il puntatore sullo schermo e per comunicare con Amiga. I suoi pulsanti possono essere usati per visualizzare i menu e per selezionare e trascinare le icone, le finestre e gli schermi.

multiprocesso

Capacità di avere in un computer vari chip di CPU che funzionano simultaneamente, ognuno dei quali esegue la propria elaborazione, migliorando così enormemente la prestazione complessiva. Ad esempio, la CPU può effettuare calcoli mentre un altro processore sta disegnando un oggetto sullo schermo.

multiscansione

Tipo di monitor video che può accettare varie velocità di scansione (tipi di uscita video).

multitasking

Capacità di eseguire più di un'operazione, o compito, per volta. Amiga può utilizzare diversi programmi indipendenti contemporaneamente. Ad esempio, è possibile visualizzare un'animazione, eseguire un file di suoni, comunicare con un altro computer e formattare un disco flessibile, il tutto simultaneamente.

nome del dispositivo

Nome corto, come ad esempio DF0:, FH2: o PRT:, che identifica un particolare dispositivo hardware o software. I nomi dei dispositivi devono terminare con i due punti (:).

nome dell'unità

Nome assegnato a un'unità a disco flessibile o a un disco rigido, come ad esempio DF0: o FH2:.

nome di volume

Nome sotto all'icona di un disco o di una partizione. Cambiando il nome di un disco cambia automaticamente quello del volume.

offset

Spostamento.

origine

Dispositivo, directory o file che fornisce le informazioni. Ad esempio, un disco che venga copiato è detto disco di origine. Se si sta usando EDIT, il file che è stato letto in memoria e che si vuole modificare è il file di origine.

parallela

Porta di interfaccia che trasferisce un byte completo (8 bit) di dati per volta, per opposizione a un'interfaccia seriale che invia un solo bit per volta. Amiga ha una porta parallela esterna alla quale spesso è collegata una stampante.

parità

Metodo per individuare gli errori nella comunicazione seriale aggiungendo un bit supplementare ai byte di dati.

passo

Numero di caratteri stampati su una riga orizzontale.

percorso

Serie di nomi di dispositivi, directory e subdirectory che definiscono la posizione di un file.

percorso di ricerca

Elenco delle directory che AmigaDOS usa quando cerca un comando. Le directory sono aggiunte al percorso di ricerca con il comando PATH o rimosse da esso.

periferica

Dispositivo hardware esterno collegato ad Amiga.

pila

Area speciale di RAM riservata da un programma per memorizzazione temporanea.

pixel

Puntini luminosi che costituiscono la visualizzazione dello schermo di Amiga. Un pixel è l'unità più piccola di informazioni visualizzate su un dato schermo.

predefinito

Vedi predisposizione iniziale.
predisposizione iniziale
Valore o azione assunto se non è stato specificato nulla.

Preferences (Prefs)

Cassetto di Workbench contenente editori che permettono di configurare e personalizzare l'ambiente di Amiga, come ad esempio cambiare i colori dello schermo e impostare le specifiche per comunicare attraverso la porta seriale.

progetto

File nel quale sono memorizzate le informazioni create o usate da uno strumento. Ad esempio, i file creati con un editore di testo o un programma di disegno in bitmap sono progetti.

programma di gestione della stampante

Programma che permette ad Amiga di comunicare con la stampante. Un programma di gestione della stampante funge da traduttore tra un computer e una stampante, prendendo le informazioni dal computer e inviandole alla stampante in un formato che essa capisce.

proteggere da scrittura

Impedire che le informazioni siano scritte su un dispositivo di memorizzazione. Un singolo file può essere protetto da scrittura eliminando l'attributo che ne permette la scrittura. I dischi flessibili hanno una linguetta di plastica che può essere spostata per proteggere dalla scrittura l'intero disco.

pseudo-icona

Icona che è visualizzata, quando viene scelta la voce di menu Show All Files, per un oggetto che non ha un file .info.

pulsante

Immagine grafica programmata che può apparire in una finestra, finestra di richiesta o schermo, che può essere manipolata con il mouse per effettuare una determinata funzione. Ogni pulsante è di un tipo specifico e compie una determinata azione. Quando sono selezionati, può sembrare che i pulsanti affondino nello schermo.

pulsante a ciclo

Pulsante per selezionare una tra diverse opzioni. Viene visualizzata un'opzione per volta, e mentre è selezionato il pulsante, le altre opzioni rimangono visibili. L'opzione visualizzata è quella selezionata.

pulsante di azione

Casella di una finestra che permette di scegliere un'operazione da eseguire nella finestra selezionando la casella stessa. I pulsanti di azione comuni sono Save, Continue e Cancel.

pulsante di chiusura

Pulsante che può apparire nell'angolo superiore sinistro di una finestra e che permette di chiuderla.

pulsante di dimensionamento

Pulsante che può apparire nell'angolo inferiore sinistro di una finestra per consentire di ingrandire o ridurre le dimensioni della finestra stessa.

pulsante di menu

Pulsante destro del mouse.

pulsante di profondità

Pulsante che può apparire nell'angolo superiore destro di una finestra o di uno schermo per spostare la finestra o lo schermo davanti o dietro ad altri. Questa operazione a volte viene definita regolazione della profondità.

pulsante di scivolamento

Pulsante che permette di selezionare un valore trascinando una casella che esso contiene. Spostando la casella di scivolamento vengono visualizzati valori diversi.

pulsante di selezione

Pulsante sinistro del mouse.

pulsante per lo scorrimento

Pulsante che può apparire in una finestra per consentire di spostare il cursore attraverso una lista di opzioni o attraverso l'area di visualizzazione di una finestra. Un pulsante per lo scorrimento è costituito dalla barra, dal riquadro e dalle frecce di scorrimento.

pulsante radio

Pulsante circolare accanto a un'opzione su una lista. Per selezionare un'opzione basta selezionare il relativo pulsante radio. E' possibile selezionare soltanto un'opzione di una lista per volta.

pulsante zoom

Pulsante che può apparire nell'angolo superiore destro di una finestra per permettere alla finestra l'alternanza tra due diverse dimensioni.

puntatore

Immagine sullo schermo, di solito a forma di freccia, che si sposta in base ai movimenti del mouse. Il puntatore viene utilizzato per selezionare icone e pulsanti e per scegliere voci di menu.

puntatore di attesa

Immagine di un cronometro che appare al posto del puntatore normale quando Workbench è occupato e non può accettare altre entrate.

puro

Descrive un comando o un programma che può essere reso residente. Se un file è puro è impostato l'attributo p.

qualificatore

1. Tasto, come Shift, Ctrl o Alt che modifica l'interpretazione di Amiga di un tasto premuto simultaneamente o successivamente o di un click del mouse. Comunemente usato con i programmi Commodity Exchange.

RAM (Random Access Memory - memoria ad accesso casuale)

Parte della memoria interna di Amiga che può essere usata per memorizzare i dati ed è direttamente accessibile alla CPU. Le applicazioni vengono caricate nella RAM dal disco e usano altra RAM per elaborare e memorizzare i dati mentre il computer è in funzione. I dati della RAM vanno persi quando Amiga viene riavviato oppure spento.

RAM CHIP

Area di RAM accessibile alla serie di chip personalizzati di Amiga. Questa memoria è usata per i dati di grafica e di suono. Chiamata anche memoria grafica.

RAM FAST

Memoria generale usata dai programmi e dai dati.

Read Only (a sola lettura)

Se lo stato del disco è Read Only, è soltanto possibile vederne il contenuto, ma non modificarlo.

Read/Write (a lettura/scrittura)

Se lo stato del disco è Read/Write, è possibile sia leggerne che modificarne il contenuto.

reindirizzare

Cambiare la sorgente o la destinazione dell'entrata o dell'uscita di un comando dalla predisposizione iniziale usando gli speciali caratteri o .

residente

Descrive un comando o un programma che è stato copiato in memoria, con il comando RESIDENT, per un'esecuzione più rapida. I comandi residenti sono impostati per impedire il ricaricamento durante le successive esecuzioni. Soltanto i file puri possono essere resi residenti.

RGB (Red-Green-Blue - rosso-verde-blu)

Tipo di segnale video in cui i segnali dei tre colori primari sono inviati separatamente. L'uscita standard di Amiga usa un monitor RGB.

riavviare

Far ripartire Amiga premendo Ctrl, Amiga sinistro e Amiga destro. Questo equivale a grandi linee a spegnere il sistema e poi riaccenderlo. La memoria viene riavviata. Detto anche avviamento a caldo.

riavviare a freddo

Riavviare Amiga spegnendolo, aspettando 20 secondi e poi riaccendendolo.

riga di comando

Riga sulla quale vengono digitati i comandi e i loro argomenti. Anche tutte le informazioni digitate su quella riga.

rimettere a zero

1. Portare un bit o un indicatore allo 0, disattivato o disabilitato. E' l'opposto di impostare.
2. Cancellare la visualizzazione di uno schermo o di una finestra.

riquadro di scorrimento

Area ombreggiata all'interno della quale può essere trascinata la barra di scorrimento. E' possibile fare click in tale riquadro per spostare la barra di scorrimento.

riquadro di visualizzazione

Riquadro rettangolare, di solito sotto a un pulsante per lo scorrimento o accanto a un pulsante di selezione, che visualizza la selezione corrente. I riquadri di visualizzazione non possono essere modificati.

riquadro selezione

Riquadro dal quale è possibile scegliere una delle diverse opzioni visualizzate, spesso usato per i colori.

riquadro testo

Riquadro rettangolare in cui si possono digitare informazioni, come ad esempio un nomefile o un comando. I riquadri testo sono usati dalle voci di menu Rename e Execute Command, ma anche da molti programmi.

soglia

Valore di PrinterGfx relativo all'intensità del colore. Determina quali colori vengono stampati come nero e quali come bianco durante la stampa in bianco e nero.

risoluzione

Numero di pixel associati a un particolare modo video. Ad esempio, uno schermo NTSC Hires normale ha una risoluzione di 640 pixel (orizzontale) per 200 (verticale).

rivisualizzazione dei comandi

Caratteristica di Shell che permette di richiamare le righe di comando digitate in precedenza usando i tasti cursore.

ROM (Read Only Memory - memoria di sola lettura)

Memoria permanente che è preprogrammata con le istruzioni di sistema e non cambia. Il contenuto della ROM non viene modificato dai comandi dell'utente o dalle operazioni dei programmi.

scambiare

Alternare dischi flessibili diversi nella stessa unità, come quando viene effettuata una copia usando una sola unità a disco.

schermo

Area della visualizzazione che ha gli stessi attributi video, come ad esempio la risoluzione e i colori. La larghezza dello schermo è sempre almeno uguale a quella dell'area visibile.

scorrere

Spostare il cursore attraverso l'area di visualizzazione di una finestra.

scorrimento automatico

Scorrimento dello schermo quando il puntatore raggiunge i margini dell'area visualizzabile.

scrittura consentita

Permettere che le informazioni vengano scritte su un dispositivo di memorizzazione. Quando un disco flessibile non è protetto da scrittura vi è una linguetta di plastica che copre il foro nell'angolo del disco.

scrivere

Registrare dati in memoria o su un mezzo di memorizzazione magnetica come un disco o un nastro.

selezionare

Scegliere una voce con cui lavorare indicandola col puntatore usando il mouse, quindi premendo e rilasciando il pulsante di selezione.

selezione estesa

Operazione consistente nel selezionare diverse icone contemporanaemente tenendo premuto il tasto Shift mentre viene selezionata ogni icona con il mouse.

selezione mediante trascinamento

Procedimento per selezionare diverse icone contemporaneamente tenendo premuto il pulsante di selezione e usando il mouse per tracciare un riquadro attorno alle icone da selezionare. Quando viene rilasciato il pulsante del mouse, tutte le icone all'interno del riquadro vengono selezionate.

sequenza di tasti

Tasto o combinazione di tasti (es. Alt-lettera) usati dai programmi Commodity Exchange per aprire una finestra nascosta.

sequenza escape

Sequenza di caratteri, che inizia col carattere Escape, che esegue una speciale funzione quando viene specificata su una riga di comando o stampata come parte di una stringa. L'uso tipico delle sequenze escape serve a modificare l'aspetto del testo in una finestra console o alterare lo stile dei caratteri usati da una stampante.

seriale

Porta di interfaccia che trasferisce un solo bit di dati per volta, in opposizione a un'interfaccia parallela che invia un byte completo (otto bit) per volta. Amiga ha una porta seriale esterna alla quale spesso sono collegati un modem, un'interfaccia MIDI o una stampante.

serie di caratteri

Tipo particolare di una serie di lettere, simboli e numeri, come ad esempio Topaz e Helvetica, usati per visualizzare un testo. Le serie di caratteri di solito sono disponibili in diverse dimensioni, definite in punti (10 punti, 12 punti, ecc.).

serie di caratteri non proporzionali

Serie di caratteri in cui ogni carattere occupa uno spazio uguale. Ad esempio, la W maiuscola occupa lo stesso spazio di una I minuscola.

Shell

Interfaccia della riga di comando utilizzata per inviare ad Amiga comandi che vengono digitati. Shell è una finestra console che supporta molte caratteristiche speciali, come ad esempio la rivisualizzazione dei comandi, gli alias e le operazioni di taglia e incolla.

sistema operativo su dischi

Software, fornito su disco flessibile o rigido, che gestisce le funzioni di base di un computer.

sottomenu

Menu secondario che appare quando alcune voci di menu vengono evidenziate. Se una voce di menu produce un sottomenu, appare il simbolo a destra della voce stessa.

sovrascrivere

Scrivere informazioni su un file o un disco, sostituendo tutte le informazioni precedentemente memorizzate in esso.

Startup-sequence (Sequenza Startup)

File script di AmigaDOS, eseguito all'avviamento di Amiga, che aiuta a impostare i sistemi hardware e delle directory.

stringa

Parte di testo trattata come unità singola.

strumento

Programma che crea o utilizza dei dati, come ad esempio un editore di testo o un programma di disegno in bitmap.

subdirectory

Directory che si trova all'interno di un'altra directory, equivalente a un cassetto all'interno di un altro cassetto.

tasti funzione

Tasti nella parte alta della tastiera di Amiga, etichettati da F1 a F10, che possono essere programmati per compiere speciali compiti.

tasto morto

Tasto, o combinazione di tasti, che modifica l'uscita del tasto premuto successivamente. Ad esempio, in una tastiera americana, Alt-H sovrappone l'accento circonflesso (^) al tasto successivo. Alt-H è una combinazione di tasti morti.

testina di lettura/scrittura

Piccolo elettromagnete che utilizza impulsi magnetici per registrare o leggere i dati di un disco rigido.

testo di richiesta

Vedere carattere di richiesta.

Tool Type (tipo di strumento)

Parametro opzionale che si può specificare nella finestra Information di un'icona per gestire un programma. Ad esempio, se viene specificato il Tool Type SECONDS nella finestra Information di Clock, Clock visualizzerà i secondi ogni volta che viene aperto.

trascinare

Spostare un'icona, una finestra, un pulsante o uno schermo attraverso la visualizzazione indicando l'oggetto col puntatore, tendendo premuto il pulsante di selezione e spostando il mouse.

Trashcan (cestino)

Directory per memorizzare i file che si vogliono cancellare.

trasmissione dell'argomento

Specificare, sulla riga di comando, i parametri che un programma o un comando devono seguire.

unità a disco

Dispositivo di memorizzazione che legge e scrive i dati da e su dischi di memorizzazione, come ad esempio un disco flessibile.

valore di scivolamento

Numero che appare accanto a un pulsante di scivolamento per indicare il valore correntemente selezionato.

velocità in baud

Velocità con cui un dispositivo riceve o trasmette le informazioni in comunicazione seriale. Equivale a grandi linee ai bit al secondo.

versione

Numero che identifica una parte di software: Workbench versione 36.68.

voce di menu

Opzione che appare in un menu. Ad esempio, New Drawer è la prima voce del menu Window di Workbench.

voci di menu disattivate

Voci di menu o nomi di pulsanti che appaiono sullo schermo in modo meno chiaro rispetto al normale per indicare che non sono correntemente disponibili.

Volume

Disco flessibile o partizione di disco rigido.

Workbench

Interfaccia utente grafica di Amiga basata sulle icone.

Indice analitico

A

B

C

D

E

F

G

H

I

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W



AMIGA® Workbench

Commodore® AMIGA